

799,- Ft



METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 4 TELJES VÉGIGJÁTSZÁS!

LEGO INDIANA JONES • KUNG FU PANDA • BEIJING 2008
SSB BRAWL • ALONE IN THE DARK • SECRET AGENT CLANK



LAUGHING OCTOPUS



LYNDALL JARVIS



RAGING RAVEN



YUMI KIKUCHI

büszke vagy a gyűjteményedre?
nálunk megmutathatod
értékelni fogjuk

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz



feature

- | 4 | hírek
- | 8 | hónap témája: a jövőendő múlt napjai
- | 12 | egotrip: korlátok között
- | 14 | hírek+
- | 18 | szoftver rovat: ultrahang
- | 21 | hardver rovat: ps3-as vinyócsere, avagy helyből sosem elég
- | 22 | anime rovat: nyár, szerelem
- | 24 | retro rovat: back to 2d – metroid antológia

multiteszt

- | 26 | lego indiana jones (ps2, ps3, x360)
- | 28 | lego indiana jones (nds, psp)
- | 29 | speed racer
- | 30 | kung fu panda
- | 32 | beijing 2008
- | 34 | civilization revolution

playstation 2

- | 36 | incredible hulk
- | 37 | silent hill origins
- | 44 | innocent life: a futuristic harvest moon (special edition)
- | 44 | pinball hall of fame: the williams collection
- | 45 | naruto: ultimate ninja 3

wii

- | 46 | okami
- | 47 | naruto: clash of ninja revolution european version
- | 48 | super smash bros. brawl

playstation 3

- | 52 | metal gear solid 4: guns of the patriots
- | 64 | singstar vol. 2
- | 65 | everybody's golf: world tour

xbox 360

- | 66 | alone in the dark
- | 68 | don king presents: prizefighter
- | 68 | deadliest catch: alaskan storm
- | 69 | top spin 3

playstation portable (psp)

- | 70 | secret agent clank

nintendo ds

- | 72 | new international track & field
- | 73 | mystery detective
- | 74 | drawn to life
- | 75 | soul bubbles
- | 76 | ds leltár



AKTuális » » 118

2008. július-augusztus
– metal gear brawl



lego indiana jones

26



kung fu panda

30



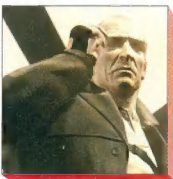
civilization revolution

34



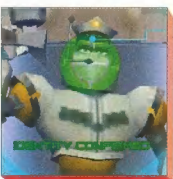
okami wii

46



metal gear solid 4:
guns of the patriots

52



secret agent clank

70



speed racer

29



beijing 2008

32



silent hill origins

37



super smash bros. brawl

48



alone in the dark

66



drawn to life

74

Ülök itt az irodában, és öngyilkossági kísérletekkel – majdnem – tarkított alkotói válságban leledzem most, amikor meg kéne írni ezt a bevezetőt. Szati, a Konzol tördelője konkrétan hangosan röhög rajta (hallom, de nem nézek hátra, nem adom meg neki ezt az örömet, a kis dögnek), ahogy már a negyedik „Ezen a nyáron...”, „Nyári számaink...”, és „Anyira szeretne a Metal Gírt hogy minnyá bélehalok...” kezdetű mondatot törlöm ki a szövegszerkesztőből.

Többször érte már kritika az 576 Konzol azért, mert – állítólag – „túl szakmai” a hangvétele, túlzottan a megszokott játékosokat célozza meg, nem pedig a hévégi gamereket. Túl sok handheld gépre készült játékról ír, túl sok benne a japán téma, túl sok a szöveg, és úgy en bloc nem elég „bulváros”. Van, aki szerint több nagy kép kéne, és fele ennyi szöveg, mert a mai fiatalok úgysem szeretnek olvasni. Hát, lehet, hogy a mai fiatalok nem, de azok a gémekek, akik az 576-t vásárolják, azok szeretnek, ebben biztos vagyok, és nyálas duma vagy nem, de én ennek marhára örülök.

Egyszerűen van úgy, hogy csak ülök hátradőlve, nézéd a kész laptervet, és marhára elégedett vagy a végeredménnyel. Ilyenkor boldogsággal vegyes izgalommal adod át a magazint olvasóidnak, és reméled, hogy veszik majd az adást. Olyanok a mesélős cikkek az elején, amilyeneket te is szívesen olvasol, olyanok a felvonultatott stuffok, amikkel te is szívesen játszol, a tördelő/dizájnér pont eltárolta a színeket, sikerült kifejező képeket válogatni, és mindennek a tetejébe még a Csevegőn is többször beröhögöttél. Olyan a címlap, amire büszke vagy, írtál egy olyan tesztet, amibe a legjobb tudásod tetted bele, és amikor a többiek sorait olvasd kritikázásánál, akkor is lelkesen bálogattál, hogy „Igen, ezt én is pont így fogalmaztam volna meg”. Szóval most van az a szitu, amikor ennek a Konzolnak, amit most a kezdedben tartasz, helyetted kell beszélnie.

Remélem beszélsz, méghozzá érthetően, sőt hihetően.

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezz be, de ne várj tőle sokat.
- 5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszá órára biztos leköti majd.
- 6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?
- 8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

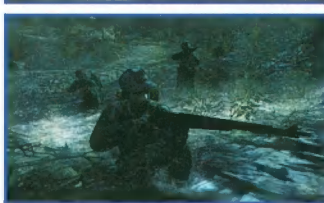


CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (MULTI)

A feladat: sikeresen folytatni Call of Duty sorozatot. A probléma: az előző epizód, a *Call of Duty 4: Modern Warfare* annyira sikeres volt, hogy átkozott nehézséget okozott. További problémák: az ölték felvételét, a *Call of Duty: World at War* (igen, ugyanaz a név), és nem is tér vissza soha többé) az a Treyarch fejlesztő, akik a Call of Duty 3-mal összehozták már egy decens, de kiemelkedőnek semmiképp sem mondható CoD részt. Tovább is van: a CoD: WoW a modern idők modern hadviselése után visszatér a sokak által már régóta idegelt csontokat tartott második világháborús környezethez.

Problémák tehát akadnak, de a Treyarch mindent megtesz annak érdekében, hogy végül jól szilajon al a dolog. A *World at War* helyszíne a játékszempontból kevésbé egyenrangúval csendes óceáni hadszíntér, az elsőtán germánokat felváltják a fanatikusok, utolsó lehetőleg harcoló japánok. A németeket sem kell teljesen elfelejtenünk, a Call of Duty egyik védjegyeként mindig is a párhuzamosan elmesélt történetek számlálók – most sem lesz másként, a kíméletlen dzsungelharc mellett Berlin ostromait is meg fogjuk látni, a kíméletlen dzsungelharc mellett Berlin ostromait is meg fogjuk látni, a kíméletlen dzsungelharc mellett Berlin ostromait is meg fogjuk látni.

A kegyetlenség nem csak az alkalmazott harcmódborban mutatkozik meg, a Treyarch az eddigi legdurvább, legsötétebb, legbrutálisabb CoD epizódnak szánja a *World at War*. Lassuk például a játék elejét: *World at War* minden este a *Madin*-színpadon nyit, a játék képe hadigalag, mellette egy japán tiszt alkáz a meg (lekapja, és elnyomja rajta csikket), majd őli meg az egyik társát. Rajta (azaz: rajta) lenne a sor, amikor megérkezik a felmentő sereg – hősünk pisztolyt ragad, és innen nincs megállás. A japánok ellen bevehető gyilkoló eszközök száma füzességes, közöttük pár új játékszerrel. Itt van például a lángszóró: használha-



od közvetlenül, vagy belekaszálhat vele a sűrű növényzetbe, szerencsés esetben lángoló, sikítózó ellenfelek rohamnak az a rejtekhely. A lángszóró működése és hatása a vizuális változtatások egyik alapkövét is jelenti. A Treyarch a CoD 4 (remek) motorját használja, többféle fejlesztéssel. Az egyik a környezet rombolhatóság, a felgyújtott fűtőgárral a fűz átterjed a fákra, aztán elkezdik felélesztetni a környező épületeket is. Új lehetőség az úszás, a víz szerepének növekedése vizuális fronton is tetten érhető, a Treyarch rajta „csobban a víz a robbanástól” és „buborékvonalak a kilőtt golyók után” effektusokat pakolt a játékba.

Öt van az a multi: a Call of Duty 4 a mai napig az egyik legnépszerűbb online konzolos játék (a heti XBL top listán rendszeresen vezet), és a CoD: WoW sem akar lemaradni ezen a téren. A széria történetében először négyesreállítás (Wii-n kétszerezés) online kooperatív multi kapunk, azaz csapatosan játszhatjuk végig az egész játékot. Treyarch egyik nagy célkitűzése, hogy a single játékos látványos színpadon jelenjen meg a négy játékos számára látható és élvezhető legyen – jelenleg is azon dolgoznak, hogy az elől haladó játékos által „bekapcsolni” jelent sorral a többiek se maradjanak le. A közös hancúrán kívül a kötelező kompetitív multi sem marad ki – az ígéretek szerint a rendszer és a kínálat leginkább a CoD 4 multis arzenáljára fog hasonlítani, annak minden újításával (szintlépés, perkelek, és egy darab, de végig jelenik a bunnusszal –, visszatér a járműhasználat, durva (táncos) szereplőkkel).

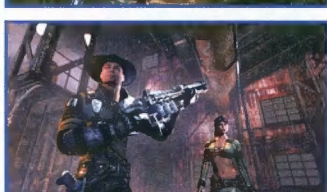
A Treyarch nagyon igényes, és van esély a sikerre: a harmadik részt saját beállításként szeretnék rohamléptékben, alig nyolc hónap alatt dobni össze, a *World at War* viszont kerek két évük



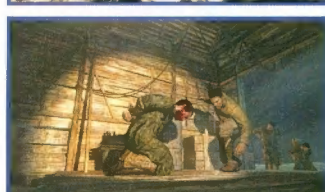
volt. Az eredményt idén ősszel kapjuk kézhez, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii és Nintendo DS platformokon.

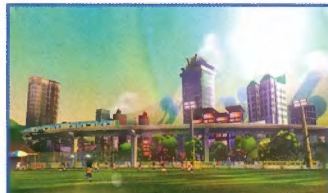
DAMNATION (PS3, X360)

A *Damnation* érdekes projekt: a játékot készítő Blue Omega igazi garázs-fejlesztő (volt), aztán tavaly megnyerték az Epic által kiírt „Make Something Unreal” versenyt – a feladat saját játékprototípus készítése volt, Unreal 3 technológiával. Az angol Codemasters felkarolta a csapatot, a prototípus pedig igazi játékká érik – no, ő lenne a *Damnation*. A választott környezet nekifutásból elég érdekes, elég régen látnunk már steampunk játékokat – ez pedig az. Alternatív világban járunk, és amerikai polgárháború korszakáig nyúlunk, és bőven beleeg a huszadik századba. A technológiai fejlődés új irányt vesz, az ipari forradalom a fegyverkezés



szolgáltatástól áll, bizzar, soha nem látott gyilkoló eszközök jönnek létre. A hadviselés felek szépen felemészti az Észak-Amerika keleti felén kényelmes nyaralógazdagok, és felfedezéshajókat követve nyugat felé fordul a tekintetük... hogy ott egy gőzgőz-talan, pusztító fegyvereket (például egy gőzmeghajtással üzemeltetett óriásróbotot) a hata mögött hűdó iparmágnás és fegyverkereskedő állja útjukat. A *Damnation* főhősné, Hamilton Rourke-vel, és a hadseregével kell szembenéznünk.





mindig nincs vége: a 8V8 módozat a nevéhez híven nyolcfős meccseket kínál, meghozza a Wii-k fészereplésével. Lesz emellett Manager mód, online játékelőlétség, és egy Challenge mód is, amelyben saját kihívásokat hozhatunk létre, amelyek segítségével barátaink próbára tehetik majd képességeiket. A Wii verzió is többi változattal nagyjából egy időben, októberben kerül a boltok polcra.

DEAD SPACE (PS3, X360)

Szeretünk egyedül rettegni a sötétben. És az űrben senki sem hallja a sikítástod. Próbáljuk kombinálni az előző két mondatot, és... itt a **Dead Space**, az Electronic Arts által készített próziszórá a téli és horrorok műfajában. Lehet egyáltalán újul mondani a zombiérben, vagy az Alone, a Resident és a Silent már minden leltől (a szó legszorosabb értelmében) mai lelhető? A jelek szerint lehet, az EA a távoli jövőbe, és a még távolabbi űrbe helyezi a történetet. A játék hőse, Isaac, egyszerű jómunkásember, szerelő, akit egy befuccsolt bányászható megjavítására zavarnak valamelyik ismeret űr szélére. Emberünknek hamar leesik, hogy valahol nincs rendben, leginkább azért, mert a hajón mindenki halott, vagy ha nem halott, akkor az ő életére tör. Rövid kutakodás után Isaac



dát, az ellenfél bakóját, vagy térdét találjuk el. Emellett szakasz szerint várhatók egyedi jellemzők is a híresebb játékosoknál: a példaképek Cristiano Ronaldo jellegzetes szabadrúgás-becslása, és Paul Scholes a Barcelona ellen bemutatott remekbe szabott kifíje szerepel.

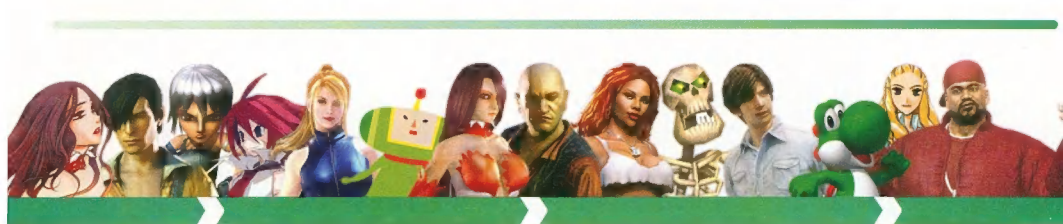
A mesterséges intelligencia is komplexebbé válik egy fokkal, az ellenfél mindig a számunkra legkellően nehéz bakókat kijátsszák a társaságok majd. Egy kevésbé erős csapat – a technikai hátrányokat ellentétező – például előzetesekkel dobják majd be az agresszív stílus ellenük. A játék során fellépő változásokhoz tizenegy taktikai csúszka állagátásával alkalmazkodhatunk, akár valós időben is, melyekből például a védelmet lejjebb tolvaj letámadást alkalmazhatunk – felhívva a lektoratúráz veszélyét. Az EA Sports állítása szerint báduletes mennyiségű, 140 támadó, és 40 védekező opció közül válogathatunk majd. Visszatér a tavalyi debütált „Be a Pro” mód is, meghozza fejlesztett formában – játékos változtatásra, illetve egyéni sportoló létrehozására is lehetőségünk nyílik, plusz végignyomható egy teljes karrier is, négy szezonnyi hosszúságban. Az új FIFA október elején érkezik, PS3, X360, PS2, PSP, és DS gépekre.

Hol marad a Wii? Nem kell megijedni, jón arra is – csak nem a fenti tárgyalás játék, hanem egy **FIFA 09 All-Play** nevezett „speciális kiadás”. Annnyira speciális, hogy nem sok köze van a többi verzióhoz. A tavalyi (meglehetősen gyengére sikerült) Wiiri-fi után az EA úgy döntött, hogy inkább a Pro Evolution Soccer Wii verziója által preferált utat követi, azaz radikálisan a konzol képességeire, és a célközönségnek igényeire szabja az idet követit. A kezelési ennek megfelelően egyszerű, és az igények szerint könnyen megszokható: a nuncsoku analóg karóval irányíthatjuk játékosunkat, míg a Wiimote-tal passzolgathatunk, illetve a védekezés során vele válogathatunk a pályán lévő káztól. A lövések és a szerelések a Wiimote megrántásával csaltathatók elő, míg a d-pad egyes gombjainak a támadások során vehetjük hasznát, hiszen ezekkel lehet kivitelezni a különböző csúcsokat. Emellett lesz egy abszolút casual-barát All-Play mód is, ami még ennél is egyszerűbb irányítást kínál, hiszen ez esetben csak a kizárólag a Wiimote-ra lesz szükségünk. És a játékosoknak még



FIFA 09 (MULTI)

Az EA-féle FIFA olyan, mint a szénanidit – minden évben megbízhatóan érkezik, és sokan megkapják. Nem lesz idén sem más, mint meg akar sem, ha a 2008-as felvonással, a **FIFA 09**-el az Electronic Arts inkább a tavalyi, mint a klasszikus, mind a kettő szempontból igen jól fogadott kiállítás alapján építkeznek, és nem az újdonságokra támaszkodnak. Ennek megfelelően inkább finomhangolásra, a meglévő játékelemek ciszolására számíthatunk. Nagy szerepet kap például a játékosok fizikuma és magassága, egy fejcsapásnál döntő lesz, hogy ki a magasabb, és jobban telelített sportoló. A test-test elleni küzdelem ezzel párhuzamosan finomodik, egy becsúszással teljesen redős és pontos ütközéstípusra végző a játék – nem lesz mindegy, hogy lab-



rájön, hogy a méretes újráművet, a USG Ishimura-t egy idegen faj, a nekromorfok szállították meg, és a baljós nevű lények nem barátkozni jöttek... A feladat odát, túl kenne élni valahogy, még akkor is, ha hűsünk kezdett gyengorazni (egy darab bányász-szerszám) nem sok eséllyel kecsegtet. Még szerencse, hogy Isaac rovasz fű, közelharcon is jó, és később fejleszteni is tudja a szerszámot – rászerezhet például egy elektronos kislélekkel operáló fegyver-kiegészítőt, és egyéb gyilkoló eszközöket is talál majd. A Dead Space bőven kínál összecsapásokat, de nem igazán a harc-ról szól, a játékat gondozó EA Redwood Shores szerint a muni-cip (a műia) hagyományainak megfelelően nagyon visszafogottan adogalják majd, azt szeretnék elérni, hogy a játékos minden egyes ajtó felnyitása után, bármikor a nyakába ugrhat valaki vagy valami közben. A harc, meg a rettenetes mellett a Dead Space lisztességes mennyiségű, a továbbjutást nehezíti puzzle-t is kínál, ezek egy részét mindentelre külső segítség nélkül, egyáltal tudjuk megoldani, más esetekben pedig eszközöket kell bevetni a cél érdekében, például a ruhánkhoz kapcsolható antigravitációs modult – igen, ez tárgyemeltést és pokalozást jelent, sok esetben találkoztunk ilyen, a fizikára alapozó feladatokkal.

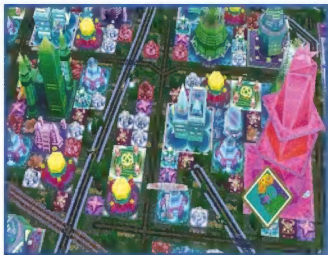
A Dead Space saját, a játék igényeire fejlesztett motort használ, és már most bírog jól, a játék igényeire fejlesztett motort használ, és már most bírog jól, a játék igényeire fejlesztett motort használ, és már most bírog jól.

SIMCITY CREATOR (WII, DS)

A SimCity a játéktörténelem egyik kikerülhetetlen alapköve, régóta való, rendkívül népszerű sorozat, ami a PC-s akapok elterjedése után a 16-bites korszakban megírta a konzolokat is – az SNES verziót a ami napig ügyes próbálkozásnak tartjuk, lent van a Wii-s Virtual Console balbon, retro-járgányok érdekes menniük vele egy kár. Az Electronic Arts a SNES-es kivételéhez hasonlóan a Wii-s újrakészítésénél is éppen fejleszteni bízt meg a feladattal, a SimCity Creator a Hudson Soft boszorkánykény-ájában kívül. Sok boszorkányosság mondjuk nincs benne, mert a Creator nem lapos új ásványtér. Az EA kurrens PC-s próbálkozását (a közösségekre koncentrált Societies) elég visszafogottan fogadták a rajongók, így a Creator abszolút klasszikus SimCity lesz: épít városot, legyél te a polgármester, építél még nagyobb-ra, és próbál módokképzés tenni, mind apró, mind pénz-ügy, mind „elhátréssz” szempontból. A Creator újszerűsége az irányításban rejlik, az ugyancsak teljes egészében a Wimoto-ra ala-

poz. A Wiirányítással húzhatjuk meg a felépítendő zónák határait (a klasszikus hármas térszáz: ipari, kereskedelmi és lakossági városrészek), és az úthálózatot is így építhetjük ki – a széria történetében először ives kanyarokat is alkalmazhatunk, nem csak szögletes keresztcsatlásokat.

A változatosságot a „Hés Épitőlelek” (hülye név, de nem mi nevezük így őket, hanem a fejlesztők) növelik. A HÉ-t egyedi épületek, nagyjából harminc lesz belőlük, ki kell érdemelniük őket, viszont a felépítésükkel saját arcot adhatunk a városunknak – egy negyed közepére helyezve őket, az egész környezetiüket átalakítják kinézet szempontjából. Futurisztikus városrészek, égbe szökő felhőkarcolók, vagy rózsaszín cukormázsnak kénvárosok alakíthatók ki. A sorozatban megcsúszott, a polgármesteri tevékenységüket segítő tanácsadók is visszatérnek, igaz, némiképp komolytalan formában – a tavalyi megjelent MySimCity-ből átemelt nagylegy karakterek látnak el minket vastas tanácsokkal. Ha SimCity, akkor rombolni is lehet – most sem lesz másként, tucatnyi természeti katasztrófát küldhetünk a városra (...vagy kell leviselnünk), a tornádótól a gigászi robotot át a durvulens UFO-invazióig.



A SimCity Creator vizuális szempontból korlátolt teljesít, a célpont-farm (Wii) korlátolt figyelembe véve. A felépített város rendkívül körberéplített, a rombolás grafikai megvalósítása viszont erősen korlátozott, egymásra és magukba dől, realisztikus pusztuló háztömbökre senki se számított, a fejlesztők szerint ez már túl sok lett volna a csehharver számára. A Creator ennek ellenére deans, a sorozat kedvelői kellő módon kényeztetik epizódok tünik – ősz-szel találkoztunk vele, a Wii mellett készült Nintendo DS verzió is.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (WULTI)

Lélen nincs Spider-Man film, azt, még csak hírt sem hallottuk, így az Activision kénytelen más forrás után nézni, hisz 2008-ban is a Pók történetét követendő alakra szorakoztathatja a jónépet. Alarban a jelek szerint nincs hiány: a Spider-Man: Web of Shadows a képregények világába női vissza, és az onnan átemelt elemekből keréket eredeti történetét. A főgonosz ezúttal Venom, aki új trükkökkel: jel megintestti Manhattan, a békés polgárok gyoraktóltag az ő klonjaitól. A pókolt elszabadul, m az utcákon kósz, a közönség pedig nem csak a jó öreg Venom fordúzik, hanem az ilyenkor kötelezően megjelenő bű-nözök, és más szupergonoszok is alaposan megmaráznak benne.

A Pók feladata: rendet vágni az elszabadult indulatok közli, kapcsolni az arra érdemeseket, és persze alaposan kizsájni a mindkét rosszban sántikáló Venomot.

Ennek megvalósulása Pókunk rengetegét fog langedezni és harcolni – előbbi nagyjából a Spider-Man 3-ban megjelent rendszer (nem a levegőbe lövöld a fonat, hanem fizikailag be kell akasztani valahova) alapján történik, a harc viszont változik, viszonylag sokat. A fejlesztők célja, hogy képregényből / filmből megismert legegns, akrobatikus harcotak lássuk viszont a képernyőn is. Nagy hangsúlyt kap a légi közlelem, lengedezés közben, és felhőkarcolókat laian futkoroza is szathatjuk a pófonkat. A földi harc komplexebb lesz, erős kombó-fókusszal: a DMC-hez hasonlóan a



hosszan egyjuttott kombókat itt is pornográf mennyiségű taposatlal pont gömbökkel váltalmazza a játék, ezeket egyenes begyűjtő-ly új mozdulatokkal, kámodások és képességeket vásárolhatunk. Fontos szerepet kapnak a Pókember különféle ruhái: a standard, piros-kék harckabátok közébe gyarnak leszünk, a fekete szimbiota ruhá megunkra rántva pedig némiképp beáztunk, de iszonyatos pont-fonokat oszthatunk az arra érdemes rosszúknak. A ruhák használathoz egyenként egy morál-rendszer is társul (mint a KOTOR-ban), ha sokat használjuk a fekete uccat, gonoszabbak leszünk, így a városban feltűnő más szupershősök kevésbé fognak hovekenni velünk – a gonoszoknál viszont nagyobb eséllyel indulunk.

Grafikai szempontból a Web of Shadows korrelál néz ki. A Spider-Man 3 ezen a téren kissé lapados volt, az új inkarnáció részletesebb világga, sokkal jobb fényekkel és árnyékokkal



kényeztet, plusz a jelek szerint az animáció is javult. A megjelénés még van idő (összel jön), így lehet még csiszolgatni – a végeredménynek pedig te is tanúja lehatsz, bármilyen platformmal is rendelkezél, az Anyékok Holója ugyanis jön mindegyre, ami re csak jöhet – PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, NDS, Wii, és Xbox 360 masinákra egyaránt megjelenik.

APRÓLÉK

>> Ismét csúszik a **Midnight Club: Los Angeles**, igaz, most nem akkorát, mint korábban. A Rockstar urbanus autóversenynek eredetileg februárban kellett volna megjelennie, aztán át-szánkóztott szeptemberre – Rocksztárik most ismét módosítottak, az új európai megjelenési időpont október tizedikére. A **Midnight Club: Los Angeles a Grand Theft Auto IV** (szuper) motorját használja, és a címéhez hasonló LA-t modellezi le. Tavaly láttuk Lipszben – már akkor is jól nézett ki, a plusz egy év fejlesztési idő remélhetőleg csak jobbá tette.



>> Nyolc éves gép, nem öreg gép? Nem bizony: a **Playstation 2** még mindig népszerű, és a friss playtykák szerint hamarosan új hardver-kiszélesítéssel jelentkezik. Az indiai Economic Times értékelése szerint az új, sorrendben negyedik hardver-revizió a már amúgy is karcsú slim modell könnyíti tovább, meghozza úgy, hogy visszatérül a tápegység a gép belsejébe. Hasonló modell már kapható Japánban – ha tényleg jön az új „szuperslim” PS2, akkor a Sony valószínűleg erre a verzióra alapoz.



>> A játékok népszerűbbek, mint a filmnézés: az **Entertainment Merchants Association** július elején publikálta éves jelentését, melyet 2007-ben Amerikában a játékok megelőzték a DVD-piacot eladások tekintetében. Az EMA felmérése alapján a DVD eladások 2007-ben 16 millió dollárral bevételtek, addig a játékok esetében ez a szám 18,5 millió dollár volt az elmúlt esztendőben. A filmes jegybevételek szintén sikerült lenyomnia a játékokéval, a jegybevételekből 9,6 millió dollárt számoltak le a nagy társaságok.

>> Ha már hardver, meg playtykák: a szóbeszéd szerint **Xbox 360** fronton is készül valami, leginkább egy újabb hardver-verzió. Rodolikus változásokról nem kell számítani, arról van szó, hogy a Premium modellrel jelenlegi 20 gigás merevlemezre megőri némi-lyen – pontosan háromszorosa, azaz 60 gigás HDD körül a gép-re. A hivatalos bejelentésre – állítólag – az E3-mal számíthatunk.

>> A rajongók régóta sírnak miatta, most megkapják: készül a **Chrono Trigger** Nintendo DS-es remake-je. Az első (viszont abszolút hivatalos) információk szerint a játék nem kapja meg a Square DS-útlakat: eszébe nem jutott volna a 3D-s kezelést, az eredeti SNES verzió bővíthet portjára számításként – érintésképpé-támogatással, egy darab plusz dungeonnal és multiplayer (1) opcióval. Európai megjelenési dátum még nincs, Japánban őszel, Észak-Amerikában pedig valamikor 2008 végén debütál a játék. Vagyis importálunk.



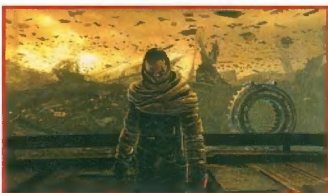
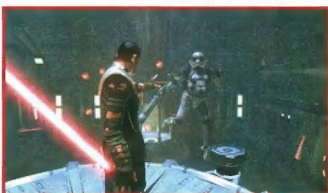
>> Magáról a játékról még minimál-információkkal rendelkezünk: FPS / TPS hibrid, a Treyarch fejleszté, de képeink már vannak – idén őszel jön a szintén ekkor debütáló új **James Bond** film, a **Quantum of Solace** alapján készülő játék a Bond-licenc új tulajdonosától, az Activisiontól. Érdekesség: a játék nem csak az új filmet dolgozza fel, hanem az előző epizódot, a **Casino Royale**-t is. Dupla Bond, féltráva, nem keverve.



>> Az Activision évente hajtja a nyakunkba az új **Guitar Hero**-kat, és a konkurens **Rock Band** sem akar lemaradni. Az idén érkezéssel második rész szállítja a kötelezően elvárt szolgáltatásokat (mint például a látványosabb perifériák – de használhatóak az első részhez adott eszközök is), plusz érdekessége is lényeg-dre. Az első, hogy a fejlesztők gondolkodnak a saját tartalom-teremtés koncepcióján – erről még bővebben nem beszélhet, de számíthatunk majd rá. A második pedig: az Xbox 360 tulajdonosok számára a Rock Band 2 kompatibilis lesz az első részhez letöltött extra dalokkal, a PlayStation 3-as játékosok pedig a kettő-hez letöltött dalokat használhatják az első Rock Bandhez. Hányt dalt kapunk? Az ígéretek szerint minimum nyolcvanot. Ami jó sok.

>> Lukács úr lépeit: a hírek szerint a **LucasArts** teljes egészében felszámolja a belső játéklejlesztést, ezennél minden játékukat külső csapatok gyártják. A kiadó ennek örömeire közel száz em-

bertől vált meg, és még nincs vége – a **Star Wars: The Force Unleashed** fejlesztési munkálatainak (közvetlenül befejezésével a mar-dók embertől is megválnak – azaz ez lesz az utolsó olyan játé-k, ahol nem csak kiadó, hanem fejlesztő is George Lucas cége.



>> Dél-Amerikában terjeszkedik az **Ubisoft**, a francia kiadó jú-liusban nyitja meg huszadik (1) fejlesztőstudióját, ezúttal Brazíliá-ban, Sao Paulo-ban, így már mind az öt kontinensen rendelkez-nek kihelyezett központtal Ubik. A július huszadikán rajtolt dí-zvízó a kezdetekben mindössze húsz fővel operál, azonban az Ubisoft terve szerint négy esztendőn belül már legalább 200 em-bert foglalkoztat majd. Az új brazil stúdió elsősorban a casual (az egész családnak szóló) játékokra koncentrálni majd.

>> A mozgásérzékelős Wii irányító bejelentése után sokan-kapásból egy hadonászós fénykardos játék jelent meg a lelki szem-el előtt. A **Clone Wars: Lightsaber Duels** ilyen. Ilyen, igaz, nem saját szemszögből, hanem külső perspektívából. A **Clone Wars** cím sem véletlen, a játék a most induló új CG animációs sorozatra, és annak karaktereire alapoz. A **Lightsaber Duels** „nagykonzol” fronton Wii exkluzív, de a biztonság kedvéért ké-szül belőle Nintendo DS verzió is. Tervezett megjelenés: 2008, ka-rácsonyi szezon.



>> Jó kis botrányos-bírószói sztori a júliusi hírvirratat: több millió dollárra pereli a Paramount-át **Anthony Puzo**, a világhírű **Keresztapa** regényt jegyző **Mario Puzo** fia, aki szerint a Para-mount megszegte korábbi szerződésüket.

A Paramount-tól 2006-ban licenccel a Godfather film történetét és karaktereit az Electronic Arts, azaz a céllal, hogy videójátékok építsen a népszerű regényekre / filmekre, az azóta megjelent játékokban közben már a második részét tervezzi a kaliforniai kiadó. Anthony Puzo szerint a Paramount egyáltalánlan megsértette a Pu-zo családdal kötött szerződését, miután egy dollárt sem fizettek ki a Godfather videójáték formájában történő feldolgozásáért, ezzel pedig több millió dollárért összeállított főtárgyat meg őket. A Para-mount / EA helyében mi vizagoznánk – nehogy levágták lőfejtet-tőljanak egy reggel az ágyuk végében...

Fali lebeny

Nagyagy

576
Képek

Kisagy

A Hónap Témája

A JÖVENDŐ MÚLT NAPJAI



:: vault things of the night ::

A falu (csatát veszett) bikája fellépáskodik az örökből. Sörfoltos arca egy Delta Force kommandózt idéz, és az immerziót csak fokozzák a hajóba ragadt levelek. Egyik kezében még lazán szorongatja a kisbaltban vett fekete címék cuersznyeapálínka üvegét, míg a másikkal reszketően kopaszodik a telek kerítéslecebe. Próbálja összerakni a teljes képet: a "Na, most mi lesz?" előtt rekonstruálnia kell a tegnapi este történetek. Volt itt filmszakadás, kérem, brutális és hisztériás: van, ami tisztán megmaradt, így, ahogy történt, néhány dolog viszont újrateremtést igényel (még ha csak hozzávetőlegesen sikerül, akkor is). Képpalkotás a homályos múltból és a zűrés jelenből összegezve – a jövő kimenetele még bizonytalan. A mai témánk is ehhez a jelenséghez hasonló. Gyűrött, szétszór, szájszagú és örökbe akadó Megtestesült Másnaposság, amint próbál egyrészt teremteni a totális zűrzavarban. Tétován gereblyézik az ujjával, hogy összekapirgálja a részleteket.



Szeretek macskos szájú, autentikus forrásból származó, de mégis – vagy talán éppen ezért – sokkalan megközelített véleményeket olvasni, függetlenül attól, hogy mi az alaplépés. Talán pont ez adja meg a végülis kedveset... mint most is. Egy régóta forgatott, kusza gondolathalmaz egysége kíváncsolsághoz (amit éppen olvasol), és amire most tesz kisérletet) Alex Kiergaard *The Second Step* *Word In Videogame* című írása adta meg az inspirációt. Rövid kivonat:

„Mindent összevetve: csak úgy tudjuk definiálni a retro játék fogalmát, mint valamit, ami egy, a közelmúltban megjelent videojáték designját imitálja. Más szavakkal, a retro játék ahelyett, hogy megkísérelné kibővíteni vagy újrafeltérni a jelenlegi standard nyújtotta lehetőségeket inkább nosztalgikus visszanyúl egy régebbi, bevált stílushoz a közelmúltba. Magának a 'retro stílusnak' a pusztá elnevezése is rájátszik (napjainkban a legtöbb 2D-s stílus hanyagul ezzel a címkével illetik). [...] Hogy miért hívják az emberek retrónak a GBA-s és a DS-es *Castlevania*-t számomra érthetetlen; ezek az új fejlesztések annyira különböznek az előző *Castlevaniáktól*, amiket az idősebb játékosok (velem együtt) ismernek, hogy az sem meglepő sokunknak, ha alkalmassá ki nem állhatjuk őket. A fejlődés legfőbb bizonyítékja maga a tény, hogy sokan közülünk még csak nem is szeretik ezeket az újakat (mindazonáltal a régebbieket még mindig kedveljük). És ha a legújabb *Castlevaniák*, a legújabb shooterek vagy a legújabb 2D verekedős játékok aszerint retrónak nevezhetők, az olyan játékok például, mint a *Halo*, miért nem? Ezek talán nem éppúgy sokkal régebbi játékok, új képviselői? Nem ugyanahhoz a rég megalapozott zsánerhez tartoznak? A *Halo* nem egy korai '90-es évekbeli játék leszámazottja – név szerint a *Wolfenstein 3D*-é?”

Önmagában nem robbanásveszélyes írás-detonátoron kívül való. Nem keveset írtam engem azon, hogy miért kapjuk ugyanazt a játékot kibővített formában évezredek óta, és miért van az, hogy a végeredmény mégsem éli ugyanazt a hatást, mint annak idején. Az első tanulság az, hogy a fejlődés csak visszatérítéssel működik – ez evidencia. A kulturális örökség átvitelének képessége évszázadok óta tartó folyamat, melynek során az értéketlen melléktermék lemorzsolódik, és csökki a „liszt” marad lenni a felszínen. Ezek az alkotások nem a hanyagul odavetelt, „perfect ten” pontszámot elérő, a pillanatnyi hype fényében tűndöklőnek látszó, de belülről rozsdás darabok. Ezek azok a játékok, amiket öt év múlva is újra elővehetsz, és rászóvaldokol, hogy az eltelő idő alatt semennyit sem változtak, még mindig jókavok. Mert vannak ilyenek. Számomra ezek az incenszerek bizonyítják a különféle videojátékos platformok létjogosultságát. A trendeket szemem köpő ottitjuk mutatója ■ alkotói magabiztosságát.

Az aktuális progresszívítás, vagyis egy játék adott korhoz viszonyított előrelépésétől fakadó önmagában még nem biztosítja sem a jövőjét, sem az utóéletét. A *Gran Turismo* valóban 10 pontos játék – de hozzá kell lenni, hogy „...vagy, a maga idejében.” A magas pontszám annak szól, hogy a maga korában koronymagasan az addigi autós játékok fölé tudott nőni, de az alapkonceptja már eleve megírta a saját sorsát a vezetési élmény nélküli valóságához visszazárda olyan design-tervezet, ami nem lehet időtálló. Egy ezért, ha manapság ugyanazt ■ élményt keresed, akkor a *Gran Turismo 5* lesz az, amit lemelesz a polcra. Mi szükség lenne az első részre? Maximum egy kis pixelgazdag nosztalgiafutamhoz elegendő az, amit nyújt. Atavizmus és könnyes szemű múltidézés, semmi más.

Az „örökérvényű” darabokból más a helyzet: a *Lucasfilm Games* játékaikat nem (csak) azért vesszéd elő, hogy nosztalgizálj velük, hanem azért, mert ilyenek azóta sem születtek. Stílusuk van: ■ *Curse of Monkey Island* Disney-rajzfilmeket idéző, kézi rajzsal szírozott látványvilágú örök szépség, a játékok elhangzó verbális rekeszköz-mérenyletek pedig bármikor születtek – függetlenül attól, hogy 1997 vagy 2017 van. A *Full Throttle* bántja a szemet a paraszton durva VGA felbontással, de az általa megteremtett atmoszféra sem rekonstruálható. Konzolos vízkész ezve: vajon miért kapott ■ *Final Fantasy Tactics* PSP-s átirata 10 pontot, noha egy évtized is eltelte az eredeti kiadása óta? Csak nem azért, mert ■ történet és ■ harcrendszer a mai napig élethez képest lesz? De bizony, az okos. (Átnyújtja a bonusz nyolcát.)

És ott van a Nintendo 64, ■ sokak által már el is felejtett – vagy éppen sosem ismert – kezettől plasztikabozó, amit szintén érdemes még ■ is elköpi a szekrényből. Vell szidalom, hóbörgés és hűmálás a satnya programfelhozatal látna, de ami megmaradt és nevet szerzett magának, az valóban örök érvényű az exkluzív címek „standalone” játéka, nincs szükségük sorozatosított folytatásokra. A *Sin and Punishment*, ■ *Mischief Makers*, ■ *Jet Force Gemini*, vagy ■ *Dezaemon* 3D önmagukban is megállják ■ helyüket, érdemes elővenni őket újra és újra, mert nincs hozzájuk hasonló játék. Ebből kifolyólag konkurenciájuk sincs más konzolon ■ a gépen még a jól sikerült folytatásokkal bíró nagy nevek limit az *Ocarina of Time* és a *Majora's Mask* című *Zelda* epizódok) is olyanok, hogy ugyanannak a világnak ■ más-más stílusú, más nézőpontból ábrázolt megismeretése sem teszi őket feledhetővé.

Tulajdonképpen azon, hogy Alex mit tart retró-kategóriába hszkolhatónak és mit nem, leszögeznék valamit: csak olyan régi játékokat érdemes újraoltni, újra játszani, aminek a mai napig sincs a jelenkorral porhuzamos minőségű és tartalmú megfelelője.

Az már legyen az én bojom, hogy manapság nem sok ilyen látok.





Paradise Universe

Nincs alapvető baj a folytatásokkal, a követőkkel és a sorszámozással – ha nem lennének ilyenek, magától a „stílus” szót sem ismerünk. Sőt, vannak dolgok, amiket egy-egy generációnak ismerni kell (kéne) ismernie, de vagy az adott játék elérése itálok nehézségekbe, vagy maga az illető az, aki eleve teljes érdeklődéssel foglalkozik. Avitt grafikával és nyolcszövegű zenével ő nem kinnosa magát.

A remake valtaképpen pontosan az, ami Alex szemében a „retro” – és ő a szótári értelmezést vette alapul. Lássuk csak:

retro (melléknev): a kézművelt egy stílusának, divatirányzatának vagy design-koncepciójának imitációja (pl. a hatvanas évek divatja)

Imitáció – pontosan ez a remake. Mi készlet arra valakit, hogy ebbe vágjon bele?

Az első elgondolás alapja a korhűre pofozás – a sorszámozás ellenére az **Outrun 2** ismét remake. Megvan benne a klasszikus játéktípus automatizálása, a valószínűleg elragadtató vezérlési élmény, a szélesség és szabványosság – csak éppen mindez olyan minőségben vágja az arcba, hogy az a napról álmodók számára megfelelő legyen.

Pedig nem kellett volna így lennie – az eredeti Outrun kiadása óta eltelt közel két évtized alatt a autószerenysen olyan tartalmi és technológiai evolúción mentek keresztül, hogy ezzel a nével borbíre belevághattak volna – főleg, hogy az a kelles szám a név magától folytatást sejtett. (Meglepte ezt a közönségtől az **Need for Speed** is, mégis olyan franchise, ami előtti minden ajtó feltűrt, biztos a piaci sikere.) De nem telték, és így volt jól: azt a nevet az eredeti stílusához és híméhez méltó formában kellett visszahozni.

A második opció kiválóját az újratelmezés, meghozza az olyan, ami azért rogaszkodik a lefektetett alapokhoz – a **Jet Set Radio Future** is ilyen. A Dreamcaston debütált alapjáték kísérhetné volt ugyan, de még így is túlzottan kemény kihívással kecsegtetett: az Xbox-os folytatásnak mondott újratelmezés egy szélesebb közönséget célozt meg, úgy, hogy az alapvető játékmekanikán nem változtatott, de könnyebben fogyaszthatóvá tette azt.

Előfordulhatnak korábban elmaradt lokalizációk utáni kárenyhítések is: a Nintendo DS-re kiadott **Final Fantasy III** és **Dragon Quest** negyedik része is ebben a cipőben jár. (A Square Enix „csinálj pénz mintegy Nomura-nadrágomból is” mentalitását most hagyjuk.) Felpiszkolt grafikai content, minőség-injekció a audio részlegnek, és máris fogyasztható.

Nyugati játékosnak eleve új élmény lesz, huszonegyedik századi csomagolólapipírból tekerve – a japánoknak ez „csupán” audiovizuális fűszer, az új generáció izlelőbimbóhoz (is) igazolva. Mi újszülöttek vagyunk, zabáljuk, köszönjük szépen.

Mi van még? A tartalmi bővítés / átdolgozás + látványturbó képlet. Ilyen a **Tomb Raider Anniversary** és a **Biohazard** Gomecube-os portja; az előbbi az átrendezett pályáknak, a kibővített lehetőségekkel kezelenésnek és a csinosított látványknak köszönhetően új játéknak is mondható – inkább impresszó, mint imitáció. A Capcom survival horror játéka pedig egy új ciklusportál hálózott be egy régióbi sikerimmal – a minimális mértékben módosított játékdésign-elemek és a szene pályabővítés stabilan állt a korábbi biztos alapon.

Ha egy fejlesztés remake-ben gondolkodik, közelebb van az eredeti játék alapjait szentnek tekinteni. (Ha radikális stílusváltást szeretne, azt folytatásnak hívják. (Persze, az „minden bogár rovar, de nem minden rovar bogár” alapon működik, és erősen idealizált álláspont. Láthattunk elég példát remake-szintéren a „nincs semmi ötletem, de valamilyen úgy feldolgozom” metódusra is.) Kivéve azt a (ritka) esetet, amikor úgy érzi, hogy valamit hozzá is tud tenni a jobb minőség érdekében – de akkor is rogaszkodik kell az eredetnek legalább a szelleméhez. És itt jön képből az, hogy miért érdemelne instant T-34-est a Silicon Knights és Ryuhel Kitamura.

A **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** a remake tökéletes elrejtett példája. Egy másik platform új cselekményét kellett volna megnyernie a franchise-nak – ahelyett azt láttuk, hogy az Axiom rendezője nagyon vágány, szuperhőstök megszűnyenítőn pózer helyzetekbe pakolja a pártját ríktől eredeti karaktereket. Nagyon sarkított példa, de ez pont olyan megmozdulás, mint az Amerikai pite stábjaival leforgatni a Schindler listáját. Nem a megvalósítás a baj, az kifogásolt – de az eredeti Metal Gear Solid ismerete után ez olyan visszatevészték, mint a cinyárral csapódó bazári majom egy református templomban.

Az „eredeti szellem?” Solid Snake olyan hős, aki taktikusan bönik a mozdulataival, látszik rajta a sokat megélt harcra keserűsége – egy tapasztalt profi, de nem hivalkodóan az. Ehhez képest a cselekmények látnak a Nabukodonozor teljes legénységét a képernyő előtt nyoladzikat, miközben a Wachowski testvérek verik a lovagvár kapuját. Sejtelmes kameramozgás, tartalmas snittek? Ugyan már – a virtuális operátor megkapta élete első kameráját, és éppen most éli ki magát. Arcoskodás ez, semmi más. És mindennek a teljébe hátrányos válik a kibővített mozgásrepertórium – az MGS2-es interface a régi pályadesingra erőszakkal összecsapott fércmunkát eredményez.

Ne a név vakított el. Ne azt lásd, amit kapál, hanem az, amit kapnod kellett volna.



Villámgyorsan pörgessük végig az evidenciákat: új címeket, új IP-eket s ringbe lökődési monap-
gás óráit kockáztat – a szoftverfejlesztéstől a pénz mértéke az esetleges bukástól való félelem-
mel járhatóan nővekszik. Ez a logika magyarázza arra, hogy miért a másolat másolatá-
nak a másolatát békésen és sokan be is érik ennyivel. (Itt a „ennyi” a folytatásoknak csúfolt
újabb és újabb békésítések, győzelmeinek jelentéi.)

Ez a pénzügyi alapú paranoia sokszor s kellététl indoklatlanabban tűnik: mi volt a cím, am
am a csúcsménésze ellenére is elhalott a kasszáknál? Hirtelen a **Beyond Good & Evil** ug-
rik be, de az sem csapnivaló minőségűn köszönhetően fuccsolt be [olyanra azzal volt neki], ha-
nem a szegényteljes marketing (teljes hiánya) miatt. A hibákat felmérni is képtelen voltosság
kommentárja szerint Michael Ancel játéknak folytatása már inkább a casual játékosok igénye-
nek fog megfelelni.

Bravó. Tetszett volna forradalmat csinálni, és nem s **Sands of Time**-re koncentrálni a rek-
lamátok! A Jet Set Radio Future mögött álló marketingkoncepto ugyanez volt, de a tarka, re-
negát örölet software-csomagolásban sem aratott sikert. Ebből a sikerült tanulni? Inkább le te-
cnek buntani a játékos?

És tessék mondani, csörgő meg fakocka is lesz mellécsomogolva!

Fast Forward: mondanám, hogy kockáztat nélkül nem lehet profitot termelni, de nem lenne igaz.
Addig a részig igen, hogy a kútszoba viti ártalmatlanság a játékosok értelmesebb rétege egy idő
után elunja, majd lehányja és megveti, ami előbb-utóbb szükségessé KELL hogy tegye a frissít-
tést. (Ez a Capcom működési mechanizmusa: addig nem dobja a dögölt tehát börtöl a szemé-
tarbolyba, amíg ottarcosra büzi nem kezd orszoszni. Akkor fáznek egy új adag borjúpörköltet,
a falkatalt adogatva mindenkinél felszalad a szemöldök, elégedett cuppogás hallatszik, a
pénn beszél, te meg ne ugass bele, látod, tudjuk mi ezt.)

Csak hogy a zárójel előtti mondatból kiemelni egy részt: „a játékosok értelmesebb rétege.”

Érted?

Lesett?

Vagy most tényleg kezdjem el boncolgatni, hogy mekkora vásárlóerőt képvisel a réteg?

De. Anél, hogy értem (vagy éppen érteni vélem) a cégek finansciális megfontolásait, még min-
dig ott van a kérdés: hát fizetnek nekem azért, hogy az ő álláspontjukat védjem? Mi vagyok én,
gazdasági jogtalanossárok?

Nem. En csak egy finnyás, válogatós, s régi és új játékokban a szépet egyaránt meglátó,
ragyogó szemű magyar játékos vagyok a Balkánról, és egykoron (fikcionálisan) élt honfiktus-
hoz. Kolorizáció Jancsihoz hasonlóan, kisit paraszosan odavetem, hogy én bizony a cégek
pénzügyi akciókódját megcsinálom (E.S.Z.-t, R.O.M.).

Khm. És minden anarchista tematikától mentesen változék pár apróságot. A játékosok, amikor
kijeltek a „quality” szót, nem csupán tíz ember által élvezhető rétegeitükre gondoltak. Milli-
szám hozavitték a Resident Evil, mert úgy mutatták, és azt is imádták, amikor a szokásos stag-
nálás (lásd: Capcom-szindróma) után a negyedik rész körbepozított mindent, amit addig
minőségi akciójátékoknak hittünk. És amikor Hideo Kojima beleverte s kőztudható a *tactical espionage*
action és a *machinima* szavakat az első Metal Gear Solidnál, akkor nem az angol tulaj-
donsevektől (vö.: hanyatló Nyugat ópiuma) ájult be mindenki, hanem attól, hogy *ilyet még a*
büdös életben nem láttunk, és egy olyan hiányérzetünk lett kielégítve, aminek korábban a léte-

zéséről sem tudtunk. Ja, kérem, így jár, aki válogat: a hűlye tömegigénynek helyett inkább okos
designerek önmegvalósítására kíváncsi.

Nincs baj a játékkal. Szeretjük őket – de ahal pénz forog kockán, ott nem lesznek hűlyék ki-
sértelen. A remélt-hűltöm és a folytatás-dömping pont ennek a kivédésére tett központos ki-
sértel: mai veréb a halogai tűzők helyett.

De előbb-utóbb légni kell – és ez nem a cégek érdéke, hanem egyszerű védekezés, ami első-
sorban a játékok minőségi színvonalát tartja szem előtt.

Ha elégedett vagy azzal, ami jelenleg is zajlik, akkor gondalom, csodálkozol. (WROOONG!)
Ha elégedett vagy, akkor idáig el sem jutottál s cikkbem.) Mit hiányolok? Van egy csomó re-
giónk (mint a Halo 3-IP), jónnek az új és újabb audiovizuális csodák, dübörög a gazdaság,
kijött a 240-s firmware, meg lesz Chrono Trigger DS-re. Bajod?

Nekem (majdnem) semmi, de be kell látni: azok a címek, akik jelenleg s sokadik folytatásánál
tartanak, pont a újszerűségükkel, a forradalmi, mégis piacképes, élvezhető tartalmukkal, friss
design-konceptiójukkal aratták le a babört newbie karukban. És mi lett erre a jogtulajdonos re-
akciója? Bevált? Akkor mehet minden tovább, pont így!

Nem. A jelenlegi PS3-as csúcscsújték a Metal Gear Solid 4. De engem nem ez érdekel igazán –
engem az új Metal Gear Solid érdekel. Az a játék, ami MA útna akkorát, mint Kojima klasszi-
kusa AKKOR, 1998 végén, közel tíz évvel ezelőtt. Hiába tudom, hogy s bővítés, a fejlesztés, a
poliróz és az óvatoss puhulatósá kifizető, ha ez csak egy darabig lennartható állapot. A
szűnyeg alatt nem is annyira gusztaul az a kutyaszor kupa, mint a nappali közepén, de
előbb-utóbb jönnék s döglegyek. Meg s szag s igazán s Givendy-t idézi.

Rendszerváltozást kell ide, srácok. Mert ami az, az szép, meg jó, meg kellemes, de ezekből a ját-
ékokból nem lesz hűtőfészelezt. Fűtő kapcsolatok ezek, nem lángoló szerelem. Ezekből a gé-
pekből nem lesz rezo-fonál, amiket oztán érdemes lesz kirángatni a szekrényből, ha megjít-
tek az új csodaműsínák. Mert, ismételjük át még egyszer: mi az, ami még tartja a lelket s Nin-
tendo 64-ben? Az exkluzív címei, amik s maguk korában úgy mutatták. Hogy úgy mutatták az
ismert, ahogy más nem tudta.

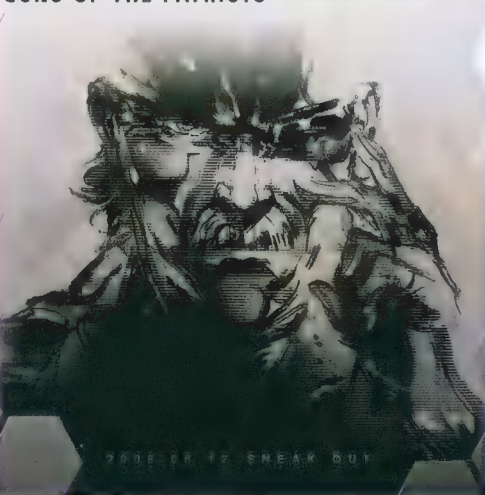
Mire fogunk emlékezni PS3-ról? „A Metal Gear Solid 4-re, aminek a eredete az első PlayStat-
ion nyúlt vissza.” Mi lesz az új játékok X360-on, amit majd könnybe lábad szemmel emleget-
tünk? „A Resident Evil 5, ami ugyanazon az alapon nyugszik, mint s Gamecube-ra megje-
lent negyedik epizódot, ami azután jött ki mindenki legnagyobb öröme, hogy a közel tíz évvel ko-
rábbi sémán alapuló, dugunálamba hajlón repetitív részek már a kóbor utazónak se kellett!”

Folytassam? Szerintem nem fontos: okos vagy te, leestél. Mindig szükséke van a klasszikusok-
ra – olyanokra, amik fémjelzik azt a kort, amelyben megfogant. Mint ahogy a **Super Mario**
64 kiköszötte az utat s 3D-s platformjátékoknak, mint ahogy a **Dezamen 3D** lehetőséget
nyújtott a saját shooter elköszítésére, mint ahogy **Vib Ribbon** edes-infantilis derűvel körbe-
vinnogta Cémaországát.

Móká az undergroundnak, szórakozás az egész világnak – voltaképpen mindegy. Életerős,
egészseges játékoknak s szükség – olyanokra, amiket a modern kor inspirál, nem a múlt szel-
leme. A visszatekintés szép dolog az ósák tisztelése és ismerete nélkül újat alkotni viszont báris
és ostoba cselekedet egyezsere. A bevált formákhoz ragaszkodás félelemlől áruklodik – aki vi-
lógat akar megvalótni, az ne csinálja össze magát. Hát nem 1996-t visszafordít? Adott két ato-
mteremtő, két csúcsonalok, amik névvel mindenre képes – erre pont 1996-t visszafordít!

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



the path of destruction

És tudod, ha már egyszer elindultunk, kell, hogy legyenek az út mellett mérföldkövek – csak
hogy tudjuk, honnan indultunk és merre is tartunk pontosan. Ellenkező esetben csak cöl né-
kül bolyongás lesz a végeredmény, nem egy A-tól Z-ig tartó tartalmas utazás. Persze, lehet
így is, tudom én: random szórakozás, elemképzés vizualizáció s tekara előtt, hálósádkba írt
és tömény időtöltés. Ezt hívják cserkészésbarnak, és tizenhat éves kora után minden
jóérzésű fiatal meghagyja a szórakozásnak ezt a formáját s stíberis kis lüzereknek.

Tyler

hc.one@me.com

A cikk tartalma a szerző véleményét tükrözi, nem feltétlenül a szerkesztőségé.



Ha egy ember csak a szexuális kielégülés miatt szeretkezik, akkor a diszletek csak a szexuális életben nem találkoznak.



hírek+

MEGJELENÉS ELŐTT



Prince of Persia (Playstation 3, Xbox 360)
Ubisoft / Ubisoft Montreal

2008. **tel**



kifejtett kezegette). Ehhez társul is kop a bájos Eliko képében, aki irányítható karakterként ugyan nem (legalábbis a jelenlegi állás szerint, pedig meglatások szerint egy kooperatív játékmód a leányzóval hatalmas hangulatú kitértet adhatna a játéknak), de a mesteréges intelligencia irányítása alatt hatékonyan segít akár harcra, akár logikai feladvány megoldásáról legyen szó (egy külön gombbal lehet kooperációra bírni a harcos amozant).

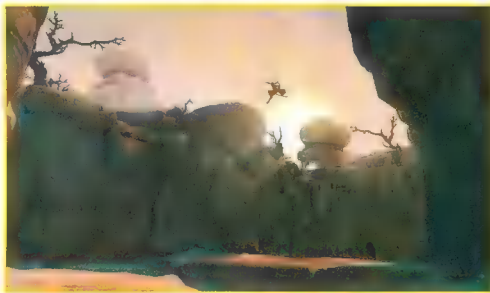
Az új epizód ezen kívül két további nagyobb területen is fontos újításokkal vitázkodik majd - ebből az egyik régiben a grafikai arculatot érinti. Elég csak az oldal illusztrációjával szolgáló rajzolatokat és képelemeket megnézni, és máris látható, hogy egészen egyedi megvalósításban tárják elénk az akcióelemeket. Ehhez hasonló, illés kontraktok bíró, némileg rajfilmes ábrázolást még nem készítek játékiprogramhoz - szól a fáma - bár élénk a gyönyörrel, hogy a megvalósítás igen közel áll ahhoz a cel-shade technikához, amit viszont már számos más játékszörfver alkalmazott igen sikeresen. A másik ráncfelvarrássra kerülő elem pedig a harcrendszer totális átmozgása lesz. A készítő elmondása szerint számos variáns próbáltak ki, melynek segítségével a csatákat az eddiginél is látványosabbá, élvezetesebbé, és élethűvé varázsozták. Mindezt a már az Assassin's Creedben is bizonyított HumanIK technológiával kiegészítve (mely a karakterek egyes végpontjait, így a kezeket és a lábokat posszintja szinte tökéletesen a talajra - nincs több belógás, vagy átésés az épületeken...) egyszerűen varázsolatos, hímzésű veredésekkel képes előidézni.

Az új PoP több, a sorozat eddigi részénél látványosabb és részletgazdagabb teret, nyitl utcai jeleket, kidolgozottabb karaktereket és történeti szálát, valamint nemlindrás játékmódot ígér. A csapat és a technológia adott hozzá - mi bizakodnak vagyunk a végeredmény iránt.

Bogó Péter

Úgy tűnik, hogy nem csak a film-, vagy a zeneipar képes a megújulásra, és áthangszerelésre, vagy az újrafeldolgozásra - időről-időre a játékipari szereplők is újragondolják a régmúlt idők nagy sikereit, és folyamatosan fenntartva az érdeklődést további epizódokat, vagy komplett történetrészeket költönnék már meglévő sorozatokhoz. Így van ez Jordan Mechner, a Prince of Persia alkotójának 1989-es alapvetésével is, ami előtt a Ubisoft pár éve már físzetelet tette a The Sands of Time trilo-giában, s aminek most újból nekiveselkedve egy teljesen alternatív változatát álmodják ké-peműre éppen.

A Prince of Persia trilo-gia és az Assassin's Creed mögött álló fejlesztőcsapat és a Scimitar technológia segítségével hívják életre az új PoP epizódot, mely elrugaszkodik az eddig favorizált perzsa mitológiától, és helyszíntől, és egy teljesen új herceget állít a történet középpontjába. A készítőik célja, hogy a gyökereken, egyik napról a másikra élő hatal kalandor utazásain, és elményein keresztül váljon megfontolt, bölcs uralkodóvá - így a játék elején, még kicsit hebegcs utazó kinezetét kel-ti. A történet a klasszikus éntelmen veti is a rossz oldal összecsapására koncentráll, ezáltal Vi-lágosságnak (Ormazd) és Sötétségnek (Anhriman) hívva őket. Valamint készrejtik még az Élet Fá-ját, aminek elpusztulása, vagy megővése örök sötétséget, illetve világságot hozhat a Földre. A her-cog feladata, hogy megtalálja álmagját, és a helyes utat, majd az akadályok rengetegében és ka-landok sokaságában helyesen döntve teljesítse be végzetét (sok történeti csavarral, és alternatív vég-



Far Cry 2 (Playstation 3, Xbox 360)

Ubisoft / Ubisoft Montreal

2008. ősz

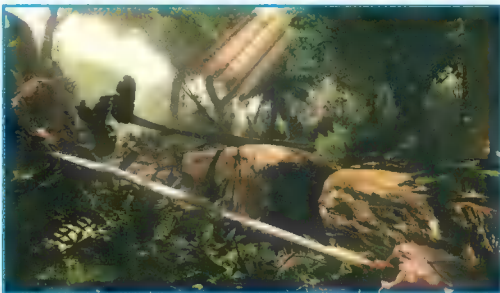
Piacbútió, prosperáló PC-s magazinként talán nem szégyenkezünk hangzatos múltbéli merengésekkel traktálni a szerzete tisztelt drága olvasót, ■ új évezred első nagyobb visszhangot aratott lávöldözés játéka, a Far Cry-nak sikereiről. A török származású Yerli fivéreket által megálmodott német Crytek fejlesztőstúdió, mely az nVidia éppen aktuális videokártya családjának lehetőségeit kiaknázó kísérletezésbe kezdett, annyira jól sikerült, hogy uszve 4-5 év fejlesztés után a 2004-es év legsikeresebb játéka született belőle. A Far Cry széria mára jól jár ■ 3 milliós eladósan, így nem meglepő, hogy a játék disztribúciós jogaival rendelkező Ubisoft idén újabb támogatást tervez a piacra.

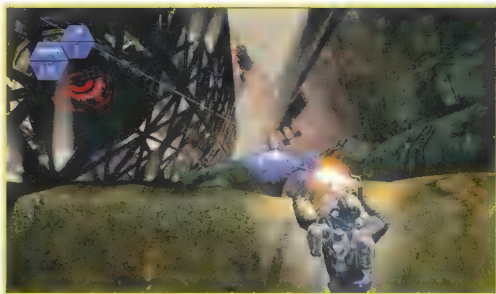
Bár furcsa csavarral élve az eredeti játékon dolgozó csapat már más vizeken evez, és éppen Crysis nevű játéktól hangos a világsajtó, így a Far Cry 2 ■ Ubisoft Montreal bazsorkonyhájában fő, teljesen újrírva az alapoktól. A 150 főt számláló brigád durván 3 éve kezdte el „Anyaföld” kód-néven fejleszteni azt a DUNIA motort, ami a játékban található 50 négyzetkilométernyi bejárható területet lefedi. Az első rész helyszínét szolgáló trópusi környezetet maga mögött hagyva, a Far Cry 2 teljesen új helyszínt és feladást ígér. Ezúttal az afrikai szavannák véget ■ erős kőjain folyik majd a harc, igazi okaszisztémát alkotva a sivatagi élővilág, a dzsunglek, a folyómedrek, és fából épített erdők egyrészt mellett belkés összhangjában. A főhős egy Sakai becenévű, véletlenszerűen gerillakapitány névű meg haladás melárijánkjával, aminek következtében viszonylag rövid időn belül meg kell találnod az ellenszert, különben csontvázként végezt a sivatagban. Kilenc kar-

aktertípusból választhatsz, akikkel a szavannán dúló két nagy ellenálló csoport közé ékelődve kell a túlélésre játszand, és persze szövetségkötésre is lehetőség nyílik a különböző csoportok barátságosabb tagjaival.

Szerencsére több mozgóképes prezentációt is ottalmon volt megtekinteni, így saját szememmel láthattam a játékok működés közben, melyről csak szuperlatívuszokban tudok beszámolni. Mivel a készítő minden erőfeszítéssel azon dolgoznak, hogy látványos, és élvezetes játékmenet kapjunk, így nem meglepő, hogy két héten át, több mint 30 fejlesztő tanulmányozta a kenyai élővilágot, hogy azután az ott tapasztaltakat a legakurátusabban építhessék be a játékba. Ezekbe beleértve az a különböző növények, bokrok, fák, és az élővilág is, amiket teljes mértékben megismerhettünk (a fákat kidíszíthetjük, vagy akár felgyújtathatjuk, az állatokat lelőhetjük, az épületeket képező deszkákat a fizika valós törvényei alapján rombolhatjuk). Mivel váltakoznak a napszakok, így akár kívánva az éjjeli, vagy a szürkület előnyeit kihasználva csaphatunk le egy jól védett erődíjmenyre. Az egy-személyes küldetések során nagyjából 50 órányi játékidőt kapunk 100 megoldandó feladat képében, amit további mellékzáratok egészítenek ki (csak hogy érzékeltessük ■ arányokat, ez nagyjából ■ GTA IV statisztikáinak felel meg). FPS játékokban talán az egyik legfontosabb kitétel a fegyverezéssel – szerencsére a Far Cry 2 nem szűkülödik alternatívákban: összesen több mint 30 választható eszköz várja ■ kalandozni vágyókat (kések, kézijgránátok, lángszórók, gránátvetők, távcsöves puskák, robbanóanyagok, automata kézi- és nehézgyegek, stb.). Az igazán nagy hangulati elemnek azonban mi mégis csak ■ járművek használhatóságát tartjuk, többféle alkalmazhatóságot (sílóernyőt, dzsippet, motorcsónakot) is a szolgálatunkba állíthatunk, amikkel keresztül kasul bejárhatjuk a területet. Egy szó, mint száz: várjuk!

Balog Péter





Dark Void (Playstation 3, Xbox 360)

Capcom / Airtight Games

2008. tél

Amíg a világ nyugati felén sötét fellegek gyűlekeznek a kisebb tökéjű kiadócsoportok, illetve független, vagy lelkes fejlesztőstúdiók feje felett (gondoljunk itt csak a közelmúltban történő számos lezárás: lejárta, átszaporításra, átdolgozásra, és szemléletváltásra, vagy komplett bezárásokra), addig a keleti régió szédítően gyorsan magából a megalkentőlmentől meghátrálástól menekül. Ki gondolja volna, hogy a 2008. május 25-én a piacon lévő japán székhelyű Capcom meghatározó szereplőjévé nő ki magát a piacra, és a biztos franchise folytatások mellett évről évre képes és akar is újítani, kísérletezni. Az Onimusha, a Resident Evil, a Devil May Cry, a Street Fighter, vagy a Mega Man biztos anyagi bázist kínál háttérrel az utóbbi évek legkellősebb meglepetései születnek a Lost Planet, a Dead Rising, vagy éppen a Onimusha képeiben. Így nem meglepő hát, hogy igen csak felfokozott érdeklődéssel várjuk, hogy legújabbban mit tűnik kimenekülőkben Dark Void címmel.

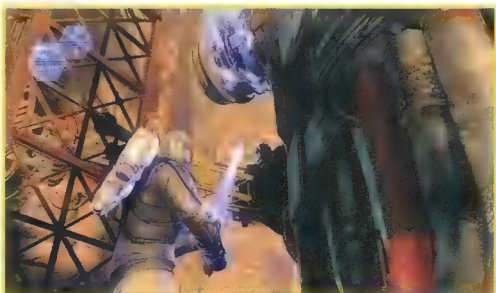
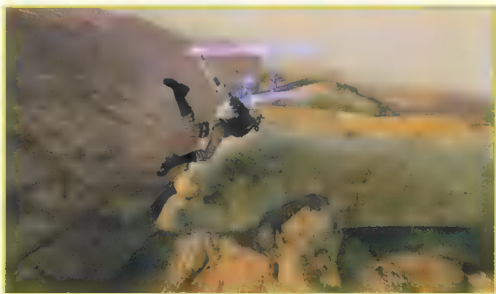
A Crimson Skies: High Road to Revenge alkotójától verbuválódtatott Airtight Games első komolyabb megbízatása lesz a Dark Void, mely leginkább a Sliders című TV sorozat, a Devil May Cry és a Star Wars különböző végleteit hordozza magán. Ez az igen furcsa elegy az általunk ismert világgyegetem egy The Void nevű párhuzamos sülkiből táplálkozik, mely nem meglepő módon a Bermuda Háromszög felett keringő portálon keresztül szippantja magába a gyönyörűen arra létezőket. Itt csatlakozunk a történetbe egy Will nevű teljesen átlagos pilóta személyében, aki egy szállítmány rutinszerű kísérgetése közben kerül át a túlsó síkra, és csöppen bele egy intergalaktikus háborúba. Az em-

beriség lennmaradt része egy The Survivors nevű klánba tömörülve masszív csapatban áll a Földet meghódítani igyekvő idegen lényekkel szemben (The Watchers). Innen pedig már nem lesz nehéz kitalálni, hogy a főcél a túlélés, és száradékok teljes megsemmisítése lesz.

Egy külső nézetes akciójáték manapság már nem számít különösebben nagy novumnak, így a Dark Void egy egzotikus csavarral élve a gravitáció, és a légi akrobatika legkülönbözőbb eszközeit veti be, hogy így adjon különleges fűszerezést a játékműnyhez. Először talán vadlónak hatna, de a Bobba Feltet is megágyaztató légi mutatóvonalak elengedhetetlen részeit képezik a küldetéseknél, ugyanis egy olyan gravitációs légkörben találjuk majd magunkat, ahol egyszerűen kell a hátunkra szerelt szerkezet segítségével aszteroida mezőkben lavírozni, és semlegesíteni az idegen létfarmokat. A Dark Void mögött álló technológia lehetővé teszi a mozgó járművekre való felkapaszkodást, az azokon való közlekedést, miközben az eszméletlenül, nagy sebességgel száguld a végtelenben. Valamint a fedezék-rendszerek köszönhetően a taktikusabb, gerillamegoldásokat is kipróbálhatjuk az ellentel becserkésze közben. A játék mechanikája nagyjából a Devil May Cry eszeveszettől pörgős játékműnyére hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt a levitáció, és a tereptárgyak közötti lavírozás adja a fő kihívást a ellenfelek szűri nem akora harcát mellett. A grafika grandiózus, óriási nyílt terek szerepelnek az alképzásban, amilyen Halo 3, illetve Killzone elvártait hagyva maguk után.

Várószőnyegünk felemás képet mutat a Dark Void jövőjével kapcsolatban: a hangulat és az irányítás kulcsfontosságú elem lehet a sikerességben, mert technológiailag mindenképpen versenyképes az alkotás, de kérdés hogy mennyire lesz népszerű a sok légi-akrobatikus elem.

Bogó Péter





Bionic Commando (Playstation 3, Xbox 360)
Capcom / Grin

2008. tél

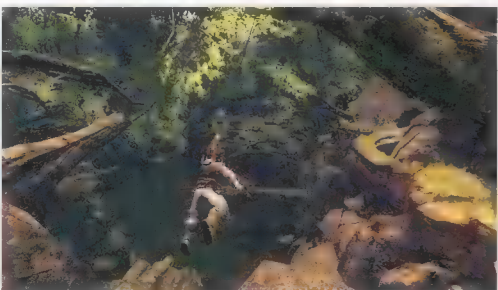
Jelenlegi számunkban már így is nosztalgiaültengés tapasztható, ezért úgy gondoltuk miért is idázhathetnénk el egy kicsit egy újabb alapvetés, a Capcom idén 20 éves jubileumát ünneplő, egyik legkicsikesebb side-scroller játéka, a Bionic Commando mellett is. Az 1988-ban napvilágot látott, oldalirányba haladó stuff felelevenítésének két nagyon jó oka is van: egyrészt idén egy speciálisan feljuttatott változatot válik letölthetővé mindkét nagykonzolja, másrészt a svéd Grin bosszorkönyvnyitójában napjaink igényeinek megfelelő folytatást terveznek a plánekán rendelkezésre álló legnépszerűbb technikák felhasználásával. A sorozat főhőse Nathan Spencer (aki ezúttal az ezerhangú Mike Patton orgánumán szólal majd meg), az első olyan emberi lény, akin sikeresen hajtottak végre nanotechnológiai kísérleteket. A végeredmény annyira jól sikerül, hogy egyik karja helyére egy emberfeletti teljesítményre képes hatalmas gépezet kerül. A mechanikus kar nem csak hogy pillanatok alatt képes porrá törni a környező vastos lárgyakat, de azokat játszi könnyedséggel tudja a levegőbe emelni, és arébb pakolni. Ha ez nem lenne elég, akkor ott még az a speciális kábel, aminek segítségével bármilyen szilárd anyaghoz hozzacsatlódva a Pókembert is maga mögé utasító akrobatikával lesz képes használni a levegő áramlatait kihasználva. Tulejdonképpen ez a lengés lett a névjegy a '88-ban kiadott NES verzióknak is, és ezt a hangulati elemet próbálják meg visszaadni a fejlesztők 20 év távlatából, immáron a harmadik dimenzió teljes pompájának hatékony segítségével.

A kormány ugyan sokat köszönhetett Nathan Spencernek, ennek ellenére mondvasínálól akából és hatalmi érdekektől vezéreltve mégis börtönbüntetésre ítélt, és halálbüntetést szabnak ki ró

[Nathan társait, a biológiaiilag átültetett hadsereg többi tagját pedig leselejtezik]. A sors iróniája, hogy hosszú évek rabokodása után, pont a kivégzésének kitűzött napján rúzza meg hatalmas robbanás Ascension City városát. Egy prototípusfegyverrel elküldött terroristaküldetés arra készíti a Föderációs Amerika vezetését, hogy újabb szolgálatba állítsa Nathan Spencer-t. A ramba döntött, apokaliptikus város rusztikus és lelegettelátlító látványt nyújt, amint a ledött felhőkarcolók, hegyekben halmozott autórúcsok, és a levegőben kajlón hajló villanyoszlopok és egyéb vezetékek tarkítanak. No és persze a ellenfelek. A várost megszálló terroristacsoport tagjait a legkülönbébb fegyverekkel semlegesíthetjük. Pontos számuk ugyan még nem definiált, de számos eszköz rendelkezésünkre áll majd, hogy kifusítsuk őket. A Bionic Commando így hű maradt az eredetihez: itt is főként a különböző platformok áthidalása lesz az elsőre jutás kulcsa. Talán sosem volt még külváros nézetes akciójáték ennyire lendületes. Ha hangulatilag hasonlítani kéne valamihez a látványvilágot, akkor egy Gears of War típusú keményvonalas, lepusztult várost kéne elképzelni, persze sokkal szívesebben, és a bevonható tereptárgyakkal kiegészítve (ami interaktív fedezék-rendszert von maga után).

Az a sajátos helyzet állt elő a játék bejelentése óta, hogy viszonylag számkárkúknak osztogatták az információkat a programmal kapcsolatban, így például csak annyiban lehetünk biztosak, hogy a főbb helyszínek helyet kap a korábban: a városi pályákon néhány romos épületet is felkerekeltünk, valamint nyitottabb, nagyobb tereket is bebaráncoltathatunk (itt lesz lehetőség például a főellenesség-harcokra). Az egyezményes küldetések mellett különleges kiegészítő játékmódra is számíthatunk, ahol akár egymás ellen, akár csapatba verődve próbálhatunk túljárni ellenfeleink eszén. Jólantunk szerint azonban már csak jöve...

Bagó Péter



Szoftver Rovat

ULTRAHANG

A mai útmutató kiindulási pontja egy lényesen rögzített poszt-szociális reflex, amely egyenlőséget tesz a „felhalmozott mennyiség” és a „választék” szó közé. Gohár Péter 1996-os *Hoggyalagya* Vászka-já óta tudja, hogy nem így van.

Évek óta figyelem a kritikákon fogyasztást, ami a maradi – és megkardozható – igényfelmérési módszerek következtében saját magát és felvilágosított szimulán erőlteti. A tévés az AGB fogasztában vergődik, a rádióban dilettánsok keverik a popszót, a szalon-rockot és a lakassági transt; hogy a reklámidő értékesíthető legyen. Marad az internet, ha minőségére fáj a fogad – pontosabban: maradna.

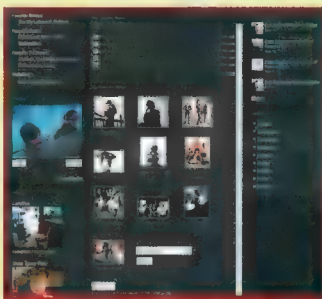
Itt jön képbe a sajátosság, amiről beszéltem: itthon jellemzően nem a internetet használják információszerszere (vö.: választék), ami a másik médium tartalmi változásához vezetne (vö.: ócska tévé-műsorok minőség javulása), hanem a leve értesít a Kétfes Fogasztól arról, hogy minek jartat utána a közönség. És baj. A választási lehetőségéből így csak annyi érvényesül, amennyi a egyéb (igencsak korlátozott választékkal bíró) médiumok korábban engedtek megismerni. Így lesz – első blikkre Dae Sinder (Twisted Sister énekes) és egy cocker spániai környetelen gyermek tünő – Chad Kroeger „rockstar”, és ezért kéri tilitilistára (vagy éppen marad radar alatt) Maynard Jones.

Nem kell így lennie – az internet valódi választási lehetőséget kínál.

KÖZSZFÉRA

A kereskedelmi adókat a nézettségért / hallgatóságért folytatott küzdelem kóti gúszba, a magyar közszolgálati adókat pedig nem is érdemes beszélni. A világ fejlettebb részein (érsd: tölnek pározzak kilométerrel nyugatabbra) a „közszolgálat” jelentésének megfelelően funkcionál: így kéne minden igényt kielégíteni. A tömegkommunikáció fejlettsége és sokszínűsége erre a lehetőséget is biztosítja – a digitális korban már mi vagyunk rákényszerítve, hogy a Viva TV és a Danubius / Kossuth / Tilos Rádió mondja meg, hogy mitől döglének a legyek a levárba.

Ektatás példák: a BBC nem csak a terv szerinti műsordíjak kiállítását játszik, hanem valóban szolgáltató. Elég behallgatni a **Rádión** 1 műsorát: napközben ugyan ott is az: többé-kevésbé szilárd pop-életet kapod, mint másztól (számítva, hogy itt becsúszik egy rakat igényes angol gitározókat is), de a tematikus műsorok példabárátként. Elég Annie Nightingale szombatoként sugározott breakbeat műsora gondolni, ahol olyan nevek fordultak meg, mint Dave Tipper, a Plump DJ's vagy a Bodysnatchers,



de említhetném a szintén palindrom nevű Essential Mix című bantzót is, ahol szintén igényes elektronikus tönzzenébe kúrtatsz bele – sok ére visszatekintő mál, a maguk területén szakértnek számító vendégek párogatnak. (A fűszéveg szerint „the world's best DJ's in the mix” – ezzel kapcsolatban vannak fenntartásaim.) Mary Anne Hobbs a legvesztettebb experimental zajokkal sokkal – meghívott vendégek listáját az Autichre, a Scorn, vagy épp Robert Logan disztiz. A gépi ritmusok mellett van itt underground hardcore, ska és punk is Mike Davies prezentációjában, Gilles Peterson válogat igényes easy listening, hip hop, hunk és nu jazz kategóriákból, és még örökök lehetne sorolni, hogy mi minden fogad, ha ellátogatsz a oldalra. Tehát:

<http://www.bbc.co.uk/radio1/>

(A teendő: kibírni a kb. ötperces RealPlayer telepítést, amivel rahangolódhatsz a műsorra.)

MINTAVÉTEL

Ha fogalmad sincs, merre keresgélj, vedd alapul a saját ízlésedet: indítsdhoz a **Mp3.com** oldaltól ajánlóm

www.mp3.com

Nem direkt letöltésre, csak útkeresési alternatívaként. Egy általad favorizált előadó nevének bepötyögése után minden információ megkapsz az illetőről, de a legérdekesebb a Similar

menüpont: ezzel – stílusban vagy hangzásban – hasonló előadókat fedezhetsz fel. Használ elvén működik (lényegesen több szolgáltatást kínál) Last.FM is www.lastfm.com

– már említett Turbografalóval próbálkoztam a keresés során, mire néhány, azonnal kagylozható és jó minőségben vásárlásra is felkínált mp3 fáj fogadott. Kapsz még Amazon.com-ra multatós CD-vásárlási linket, videóklipet, valamint néhány, a srácok hogy használt zajt produkció előadót is: a listában olyan nevek szerepelnek, mint a Backyard Babies, a Gluecifer, a Hellacopters vagy a Hardcore Superstar... működőképes a keresőfunkció.

CARTOON NETWORK

Ha animével fekszel, és bili helyett egy lepatyint magába log az újrad, napközben pedig zenére vágysz, akkor az anime/ J-pop muzsikákat sugározó adók fele keresgélj. Hogy hol találj ilyet? A **Kawaii Radio**

<http://kawaii-radio.net/>

az **Anime Academy Radio**

<http://www.animeacademyradio.net/>

és a **Keichi.net EX Radio**

<http://stations.swcast.net/keichi000>

pont ezt kínálja: csicseregő, tomboló infantilizmust, színtelítő-torhangokkal és magas decibelszámokkal. Szartpontra kifejele – akit komolyabban foglalkoztat az efféle zajtörő, az ügyis degeszre tömött Favorites nappalval rendelkezik, nem az én tanácsomra szorítkozik. Inkább kűt „ilyen is van” jelleggel említeném meg, hátha valakinek az adja meg a kezdő lökést, és rájön, hogy ezt voltaképpen még szeretni is tudja.

(Mit csinálj? Csak szimplán húzd le a .pls fájlt a Winamp lejátszási listájába, és a Play-re kattintás után már menekülhetsz is a szomszédok.)

ÉLETTÉR

Az is egy lehetőség, hogy kapjark a tévéstúdiók kapuját, vagy lehetőségetlen, de annál benntetesebb palgántársak bókájába kapaszkodunk, hogy ugyan, agyagnak mó' egy kis műsordíj, önkifejezni meg népművelni, mert mi ahhoz értünk. A kijátszóitól visszaváltás után azonban ott van az opció, hogy pont annyian leszen kíváncsiak az előadásainkra, amennyi figyelmet az érdemel.

Az internet érvényesíti a természetes kiválasztódást: számszerűen mérhető az érdeklődés, nem úgy, mint a televíziózás esetében a már említett AGB – az ugyanis reprezentatívnak tar-





totl) mintavételén alapul, és tízmillió ember véleménye 800-900 távirányító aktuális adakapcsolása szerint kerül kiszámításra. Ha a **MySpace**-re nyergelsz, PONTOSAN fogod tudni, hogy ki kíváncsi rád – megvan az azonnali feedback az érdeklődés mértékéről.

Mindenki jelen lehet, nincs megkötés, teljes a nyílvanosság, szabadon választható a forma. Madonno éppúgy ellér, mint a zsejspecialista **Yanetian Snarcs**, vagy éppen az 576 Onlines kedves fórumúrunk, **Krz** (aki a

<http://www.myspace.com/sickboycaudropper> oldalon keresztül mutatja be fokozatos, ám progresszív szellemi leépülését). Feltöltheted a grafikat, az általad kreatív/vágtott videókat, képeket, szabadon konfigurálhatod a saját profil grafikai stílusát – a MySpace a kreatív önmegvalósítás melegegáya, a választási lehetőség paradicsoma. Sok értékes alkotóval, számtalan stílusirányzattal. Nem a „kit fogadok el”, hanem a „kit szeretek igazán” orgója.

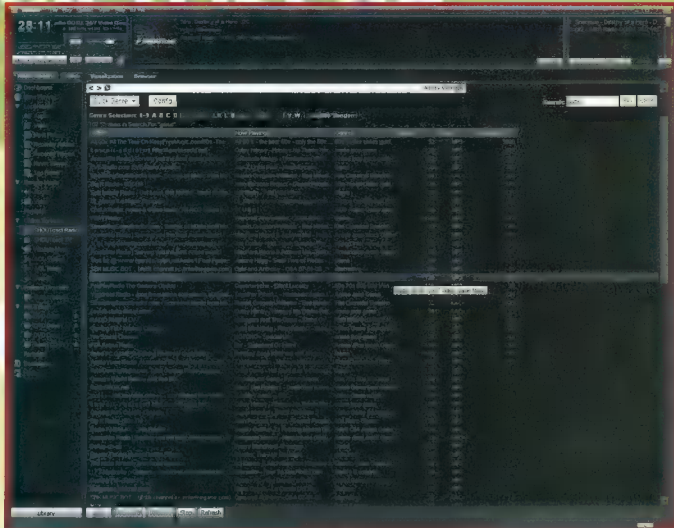
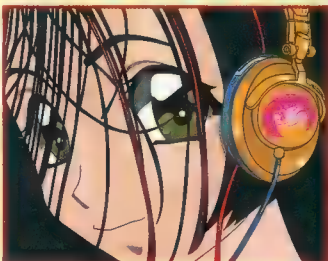
CHIPTUNE

... de mivel videójáték-magazin vagyunk, ezért ideje végre rátérni arra, hogy gaming témában milyen audio-inyencségek-re csaphatunk le.

Az első opció agyasabb: a podcast, ami egy beszélgetős rádióműsor. Nem élis közvetítés, letölthetős formában lehet megadódni, vagy az adott oldalról hallgatható, stream formájában. Szinte minden témában találhatsz megmóndóembereket, de kellett kiemelni.

Az első a **RetroGaming Radio** adása <http://www.retrogamingradio.com/>.

A website-on feltüntetik a műsor fő irányvonalát, az interjúra hívott vendég nevét, a visszatekintő témáját (pl. Defender of the Crown), és a beszélgetés során megemlített témákat szép linkesek formájában közzéteszik, hasznos kiegészítésként.



Szakértő riporterek, tapasztalatot sugárzó műskészítési stílus, remek témák és a videójáték iránti elkötelezettség jellemzi. Második felvonásban a **GiantBomb** oldalát említen meg (ami – micsoda meglepetés! – a

<http://www.giantbomb.com/> címen érhető el): a parancsnoki székben a GameSpot egykori főzskészítője, Jeff Gerstmann ül, ami elég komoly minőség-biztosítási tényező. Az oldal jelenleg blogként iszem, végleges portál-formába most nyáron pólozok majd. A podcastek színvonalasak, a műsorok itt is hozzáértésről és felkészültségről árulkodnak.

A különféle, játékeszettel foglalkozó site-okat (többnyire illegális mivoltuk miatt) most nem nagyon bencolgtatom. Az egyetlen kivétel a **Overclocked Remix** website-ja <http://www.ocremix.org/> erről az oldalról újratermeltet, remixelt és kifacsart videójátékok-zeneik költethetők le (gyakran teljesen új formába pozva – eredetihöz képest), a legkülönfélébb stílusokat érintő repertoárt felmutatva. A teljes lista jelenleg 1586 címből áll, és folyamatosan bővül.

Meg ennél is több választási lehetőséget kínálunk a stream formájában (és igen szép számban) hallgatható netrádiók: a leg-egyszerűbben akkor csípheted el az OSSZEST, ha letölthető a Winamp legfrissebb verzióját, és a „Shoutcast Radio” menüpont kezelésébe beírod a „gostu” szót: kész, mint szót találsz le. Ennyi adat lehetetlen részletesen kivészeni (főleg, mivel elég sok anime-szenet is található köztük), ezért csak erősen szubjektív ajánlásba bocsátok: leginkább a **Radio GOSU: 24/7 Video Game Music** csatornájára mutogathok. Egyetemes időinter-

vallumon belül párgált több Legend of Zelda-téma, a Radiant Silvern zoroakkorjai, a Tekken egy dinamikus darabja, diadalmas Chrono Trigger-szonáta, elmézős, modern Metroid Prime és nosztalgikus Super Metroid, rockosított Final Fantasy VII, és a mosoly-induktor Alterburner II – jelenleg épp a Lost Odyssey zongora-akkordjai szongitának. Kellemes választás még a **Radio PARALAX** (Amiga / C64 / Retro vonalon mozog), a **GamingFM**, a **EP4** és a **Classics** (főleg az erős Nesbuz Uemahsu-jelenlét miatt), a **Chiptune-Radio 2K** pedig az ős-klasszikus SID-zajok szerelmeseinek szívét rabolja majd el.

MŰSORZÁRÁS

Nem. Senki nem mondta, hogy neked azt kell hallgatnod, amit közösséglát és műsorsugárzás címszó alatt le akarnak nyomni a torkodon. Gondolkodj el rajta, hogy miért azt szeretted, amit – talán mert sosem volt lehetőségem rád, hogy valami mást keress, csak elfogadnod, amit jött.

Kényelmes megglás – de ha saját magadról van szó, a legyél elnyulva. Tengernyi opció közül választhatsz, ami mind a saját szórakozásodat szolgálja. Csak egy csepp utánajárás, és máris látod az új világ horizontját. (Ha Morpheus lennék, csípőszes szemüvegben bólnának akos fejelt: „En csak az ajtót mutatom meg... belepni neked kell rajta.” és később, miközben Smith ügynök feltörlődi velem egy nyilvános vécét, elgondolkodnék, hogy ezért a sz*r banalitáért pontosan ezt is érdemlem.)

Tyler
hc.one@freemail.hu

Something's wrong with my radio...



It plays the same 5 songs over and over

PS3

Army of Two	13999	akciók
Assassin's Creed	10999	akciók
Battlefield Bad Company	16999	kapható
Blacklist Area 51	16999	kapható
Bourne Conspiracy	14999	kapható
Burnout Paradise	13999	akciók
Call of Duty 4	16999	kapható
Call of Duty 2	17999	kapható
Dead Space	16999	akciók
Eye Kamera + Eye Create	9999	akciók
Eye of Judgment (kamerával)	21999	akciók
FIFA 09	13999	akciók
FIFA 09 - magyar szinkronnal - (várhatóan)	16999	2008.09.26
FIFA Street 3**	7499	aug.1-től
Fight Night Ground 3**	7499	aug.1-től
Gran Turismo 5 Prologue	9999	akciók
Grand Theft Auto 4	13999	akciók
Guitar Legends 3 + gitar	25999	kapható
Half-Life 2 Orange Box**	9999	aug.1-től
Harry Potter A Főnix rendje**	7499	aug.1-től
Haze	17999	kapható
Heavenly Sword**	7999	aug.1-től
Lego Indiana Jones	16999	kapható
Lord of The Rings Conquest	16999	2008.10.31
Lost	9999	akciók
Lost Planet Extreme Condition	11999	kapható
Medal of Honor Airborne**	7499	aug.1-től
Mercenaries 2 World in Flames	10999	2008.08.29
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	15999	kapható
Motormon**	7999	aug.1-től
NBA 08 Sony	11999	akciók
NBA LIVE 09	16999	2008.10.03
Need For Speed Pro Street	13999	akciók
Race Driver Grid	16999	kapható
Ratchet & Clank: Tools of Destruction**	7999	aug.1-től
Resistance**	7999	aug.1-től
Skate**	7499	aug.1-től
UEFA Euro 2008**	7499	aug.1-től
Uncharted**	7999	aug.1-től
Untold Legends**	7499	aug.1-től
PS3 ajándékmagok	akciók	hiteles is
**az akciós árak augusztus 1-től a készlet erejéig érvényesek!		

PS2 Platinum

és akciós termékek	augusztus 30-ig
24 - magyar felirattal -	3999
Black Platinum	4999
Burnout 3 Platinum	4999
Burnout Dominator	4999
Burnout Revenge Platinum	4999
Dragon Ball Z: Tenkaichi 3 Platinum	9999
Dragon Ball Z: Tenkaichi Platinum	9999
Dragon Ball Z: Budokai 2 Platinum	9999
Dragon Ball Z: Budokai 3 Platinum	9999
FI 08	4999
FIFA 07 - szinkronnal -	4999
Fight Night 3	4999
God of War Platinum	5999
Gran Turismo 4 Platinum	5999
Jak X Platinum	5999
Klónok Platinum	5999
Medal of Honor Vanguard	4999
NBA Live 07	4999
Need for Speed Carbon Platinum	4999
Need For Speed Most Wanted Platinum	4999
NHL 07	4999
Ratchet 3 Platinum	5999
Ratchet Clank Platinum	5999
Resident Evil 4	6999
Smash Court Tennis 2 Platinum	5999
Soccom 3 Platinum	5999
Spider-man 2 Platinum	5999
Tekken 5 Platinum	5999
The Godfather The Game	4999
Tourist Trophy	5999
Ace Combat Belkan War	5999
Age of Empires 2	5999
Call of Duty 2 Big Red One	5999
Call of Duty Finest Hour	5999

PS2

Ace Combat Belkan War	5999	akciók
Age of Empires 2	5999	kapható
Call of Duty 2 Big Red One	5999	kapható
Call of Duty Finest Hour	5999	kapható

Canis Canem Edition

Crash of the Titans	5999	akciók
Crash Tag Team Racing	5999	kapható
Crash The Wrath of Cortex	5999	kapható
FIFA 09 - Ismét magyar szinkronnal -	9999	2008.09.26
God of War II	6999	kapható
Grand Theft Auto Liberty City Stories	6999	kapható
Grand Theft Auto San Andreas	4999	kapható
Grand Theft Auto Vice City/Grand Theft Auto Vice City Stories	5999	kapható
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronnal -	4999	akciók
Ice Age 2	4999	kapható
Iron Man	12499	kapható
Lego Indiana Jones	11999	kapható
Mercenaries 2 World in Flames	9999	2008.08.29
Midnight Club II Remix	4999	kapható
NBA LIVE 09	9999	2008.10.03
Need For Speed ProStreet	7499	aug.1-től
Oni**	5999	kapható
Pro Evolution Soccer 2008	6999	kapható
Ratatouille (Lecsó) Platinum	7999	kapható
Ratchet & Clank Size Matters	14999	kapható
Resident Evil Code Veronica	5999	akciók
The Chronicles of Narnia Prince of Caspian	5999	kapható
Transformers	5999	kapható
UEFA Euro 2008	4999	akciók
PS2 ezüst szivárgó + memóriakártya	34999	hiteles is!

PSP

Ace Combat X	5999	akciók
Burnout Dominator	6499	kapható
Burnout Legends	5999	kapható
Daxter Platinum	5999	kapható
F1 06	5999	kapható
FIFA 07 Platinum	6499	kapható
FIFA 09 - magyar felirattal - (várhatóan)	11999	2008.09.26
FIFA Street 2	6499	kapható
Fight Night 3	6499	kapható
God of War Chain of Olympus	11999	kapható
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciók
Harry Potter and the Goblet of Fire	6499	kapható
Lord of The Rings Tactics	6499	kapható
Madden NFL 08	11999	kapható
Medal of Honor Heroes Platinum	6499	kapható
NBA Gold Solid Portable OPS	5999	akciók
NBA Live 09	11999	2008.10.03
Need For Speed Carbon	6499	kapható
Need For Speed ProStreet	7499	aug.1-től
NHL 07	6499	kapható
Pro Evolution Soccer 2008	5999	kapható
PSP Film interaktív program	1099	akciók
Ratchet & Clank Size Matters	5999	kapható
Sims 2 Platinum	6499	kapható
Tekken Dark Resurrection	5999	kapható
The Godfather The Game	6499	kapható
The Sims 2 Pets	6499	kapható
The Sims 2 Platinum	6499	kapható
UEFA Euro 2008	4999	akciók
PS2 gép: fekete, ezüst	49999	hiteles is!
+ Sony Memory Stick	51999	hiteles is!
PS2 gép + Final Fantasy (limitált készülék)	51999	hiteles is!

Nintendo Wii

Alien Syndrome	5999	akciók
Battlefield Wars 2	6999	akciók
Boogie Superstar + Mikrofon	14999	2008.10.10
Bully Scholarship Edition	13999	kapható
Carnival Funnies Games	7999	kapható
Chess	6499	akciók
Donkey Kong Jet Race	9999	akciók
Dragon Ball Z: Tenkaichi 2	9999	kapható
Driver Parallel Lines	8999	akciók
Endless Ocean	8999	kapható
FIFA 09	14999	2008.09.26
Ghost Squad	7999	akciók
Harry Potter A Főnix Rendje	9999	akciók
House of Dead Collection	11999	kapható
Ice Age 2 Meltdown	6199	akciók
Lil'Pet Shop	14999	2008.10.10
Mario Kart + kormány	13999	kapható
Mario Party 8	13999	kapható
Mario Strikers Charged Football	13999	kapható
Monopoly Here & Worldwide Edition	14999	2008.10.03
Naruto Clash of Ninja	13999	kapható
NBA LIVE 09	14999	2008.10.03
Okami	11999	kapható
Pokémon Battle Revolution	9999	akciók
Resident Evil: The Umbrella...	9499	akciók
Sims City Creator	14999	2008.09.19
Super Mario Galaxy	14999	kapható
Super Smash Bros. Brawl	13999	kapható
Wii Fit	25999	kapható
Wii Play + Controller	14999	kapható
Wii Zapper (Zsolt Longbow Training)	9499	kapható
Zark & Wiki	9999	akciók
Nintendo Wii készülék + Wii Sports	64999	hiteles is!

DS

Advance Wars: Dark Conflict	8199	akciók
Big Brain Academy DS	6999	kapható
Boogie	4999	akciók
Donkey Kong Jungle Climber	9299	kapható
Dragon Ball Z: Goku Demu	4999	kapható
EA Playground	4999	akciók
FIFA 09	9999	2008.09.26
FIFA Street 2	4999	akciók
Harry Potter A Főnix Rendje	4999	akciók
Harry Potter Goblet of Fire	4999	akciók
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható
Mario & Sonic At The Olympic Games	12499	kapható
Mario Kart DS	11999	kapható
Mario Party DS	11999	kapható
Mario Slam Basketball	11999	kapható
Math Training	11999	kapható
My Sims	4999	akciók
New Super Mario DS	11999	kapható
Orcs II Elvers	4999	akciók
Pokémon Diamond	11999	kapható
Pokémon Pearl	11999	kapható
Sims City	4999	akciók
Sims City Creator	9999	2008.09.19
Spore Creators	9999	2008.08.29
The Simpsons The Game	4999	akciók
The Sims 2 Apartments Pets	9999	2008.08.22
The Sims 2 Castaway	4999	akciók
The Sims 2 Pets	4999	akciók
Zuko	4999	akciók
DS Lite készülékek új színekben: szíll, kék, piros	37999	hiteles is!

XBOX 360

Ace Combat 6	9999	akciók
Alone in The Dark	14999	kapható
Assassin's Creed	16999	kapható
Battlefield Bad Company	16999	kapható
Blacklist	16999	kapható
Bourne Conspiracy	14999	kapható
Burnout Revenge	7499	akciók
C&C Kane's Wrath	9999	kapható
C&C Tiberium Wars	7499	akciók
Call of Duty 4	17999	kapható
- Game of The Year Edition - ízlés pályák	7499	kapható
Colin McRae DIRT	7999	akciók
Crackdown - magyar felirattal -	7999	akciók
Crash of the Titans	12999	kapható
Dark Sector	14999	kapható
Dead Space	16999	2008.10.24
Def Jam Icon	7499	akciók
Dragon Ball Z: Burst Limit	14999	kapható
FIFA 07 - szinkronnal -	7499	akciók
FIFA 09 - magyar szinkronnal - (várhatóan)	16999	2008.09.26
Force II	7999	akciók
Gears of War	7999	akciók
Grand Theft Auto IV	13999	akciók
Harry Potter és a Főnix rendje - szinkronnal -	7499	akciók
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	14999	kapható
Left 4 Dead	16999	2008.10.31
LEGO Indiana Jones	16999	kapható
Lord of The Rings Conquest	16999	2008.10.31
Lost Odyssey	17999	kapható
Lost Planet Extreme Condition	7999	kapható
Medal of Honor Airborne	7499	akciók
Mercenaries 2: World in Flames	16999	2008.08.29
Naruto Ultimate Ninja Heroes	15999	kapható
NBA Live 07	7499	akciók
NBA Live 09	16999	2008.10.03
Need For Speed ProStreet	7499	akciók
NHL 07	7499	akciók
Ninja Gaiden 2	16999	kapható
Pro Evolution Soccer 2008	8499	akciók
Red Alert 3	16999	2008.10.24
Tenichu 2	7999	akciók
The Godfather The Game	7499	akciók
The Simpsons Game	7499	akciók
TimeShift	10999	akciók
UEFA Euro 2008	7499	akciók
Vampire Rain	7999	kapható
Viva Pinata	7999	akciók
XBOX 360 ajándékmagok hiteles is:		
Arcade: 49999, Premium: 69999, Elite: 99999		

Teljes választékunkat és Esetlenülis akcióinkat keresed webáruházunkban!

www.576.hu

Számítógépek vírusmentesítéssel
ESET NOD32 Antivirus System biztosítja
NOD32



HARD VERROVAT

PS3-AS VINYÓCSERE, AVAGY HELYBŐL SOSEM ELÉG

Figyelem! A Comgame 576 Kft./Kinizsi Invest Kft. semmiféle felelősséget nem vállal a Playstation 3 merevlemezének házálag történő cseréje miatt bekövetkező esetleges meghibásodásokért illetve adatvesztésekért. A HDD cseréjét mindenki kizárólag csak saját felelősségére végezze el.

Azt hiszem, egyre több PS3-tulaj szembesül ezzel a problémával, hogy a 40, vagy akár 60 gigányi tárhelye egyszer csak kevésnek bizonyul. Nem csak az általunk felmáslt zenék, képek vagy videók, de a letöltött demók, előzetesek, sőt bizonyos full játékok (pl. Devil May Cry 4) is zabálják a helyet. Mivel a Sony nem bányá a merevlemez cseréjét (a hivatalos, gyári dokumentációk között is szerepel ennek leírása), miért ne tehetnéd meg akár te is? A garancia elvesztésétől nem kell tartanod (teljesen legális a dolog). Ha a későbbiekben (ne adj isten) bármiféle gond lenne a géppel, és azt szervízbe kellene adnod, egyszerűen tedd vissza az

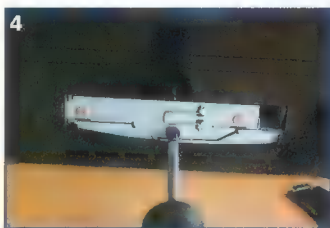
eredeti merevlemez, de akár anélkül is beadhatod (igaz, ebben esetben elhúzódnak annyi – rövid szervizelési procedúra).

Mielőtt belekezdenél a cserébe, érdemes az adataidat lementeni a régi vinyóról. Aki nem csak a mentett játékközlőket, de az összes letöltött tartalmat és telepített játékot, valamint a felhasználóhoz tartozó valamennyi beállítást is szeretné vizsgálni az új merevlemezén, annak a PS3-beépített Backup funkciót ajánljuk (zenék, képek, videók, játékközlők egyetével is lementhetők a Copy funkcióval, de a felhasználó

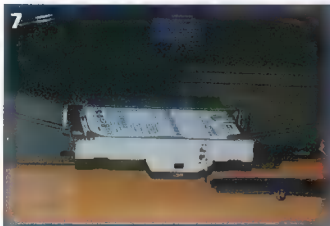
profilok, azok beállításai, a telepített demók és játékok csak a Backuppal elmentve állíthatók vissza). Ehhez szükséges lesz egy külső egységre, elsősorban USB-s merevlemezre. (Egy PenDrive kisírnék bizonyulhat, ha már elég sok minden van a gépeden.) Az USB-s merevlemezről fontos megjegyezni, hogy FAT32 fájlrendszernek kell lennie, a PS3 csak ezt támogatja. Tehát NTFS fájlrendszerűt át kell formázni FAT32-re. Windows alatt ezt megteheted, csak ügyelni kell arra, hogy nagyobb merevlemezeken több partíciót kell létrehozni, mert a Windows max. 32 GB méretű FAT32 partíciókat tud létrehozni.



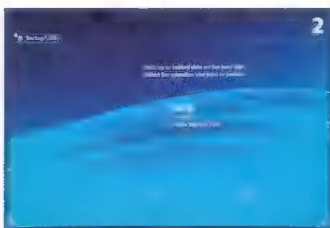
Mire van szükség a cseréhez? Először is meg kell találnod a gépeden lévő 40 vagy 60 gigás (Seagate márkájú) merevlemez utódját. Ma már széles a skála: 120, 160, 250 vagy akár 320 GB-ot is választhatsz. Fontos, hogy a PS3-ban 2,5 colos, vagyis notebookokba való merevlemez kapott helyet, SATA csatlófelülettel (a sima PC-ben 3,5 colos merevlemezek vannak). A mi választásunk egy 320GB-os Western Digital Scorpio merevlemezre esett.



Ezután szükséges lesz egy csillagfejű csavarhúzó, amivel egy kis kék csavart kell elmozdítani.



Ezek után csak fordított sorrendben kell megismételni a korábbi lépéseket: elsőként helyezd be az új merevlemez. Csavard be a négy kis csavart, majd csúsztasd vissza is keretet a helyére. Zárd vissza a fém kallanytűt, csavard be a korábban kivett kis kék csavart, majd patintsd vissza a műanyag fedelet.



A Backup során a gépeden lévő összes adat lementésre kerül. Maga a funkció a PS3 kezelőfelületén (XMB-n) a Settings/System Settings/Backup Utility/Back Up pont alatt érhető el. A külső eszközt kiválasztása után el is kezdődhet az adatok mentése, ami nálunk 32 gigás adatmennyiség mellett közel egy órán át tartott.



Következő lépésként a kis fém kallanytűt nyisd ki, majd ennek segítségével csúsztasd el a merevlemez keretét jobbra.



Most már készen áll a gép az újra bekapcsolásra. (Persze ne felejsd el a tápkábelt és a többi kábelt a visszahúzni, valamint a hálózati kácsolót – Main Power – bekapcsolni.) Az elindítás után a PS3 először is meg akarja formázni az új merevlemez, ad nekí időt. Ezután csatlakoztatd a külső USB-s eszközt, amire kimentetted az adatokat. Most a Backup Utility alatt elérhető Restore pontot kell választanod ahhoz, hogy visszaállítsd a mentés előtti állapotot. Ez kb. annyi időt igényel, ameddig a Back up tartott.



Miután végeztél a gép, kapcsold ki a Main Power, hálózati kácsolót is és áramtalanítsd (húzd ki azt a bizonyos dugót). Érdemes egy kicsit várni (hadd hűljön a merevlemez), majd nekikezdhetsz a régi vinyó elváltolásának. Először a PS3 oldalán lévő műanyag fedelet patintsd le (a megőrt bűjök meg az eltávolítással alány). A nem akar lejönni finoman, lapos csavarhúzóval is rúgáshatja.



Most már a fémkerettel együtt kivethető a vinyó a PS3-ból. A kerethez négy kis csavart van rögzítve, amelyeket a korábban már használt csillagfejű csavarhúzóval távolíthatsz el. Ha végeztél, vedd ki a merevlemez a keretből.

A Restore végzetével pedig ott lesz minden, ami korábban a gépeden volt: felhasználói profilok, témák, demók, zenék, játékközlők, immár egy jóval nagyobb háttértáron. Persze ne legyenek illúziód: előbb-utóbb minden hely kevésnek bizonyul. (Murphy-nek biztos van törvénye erről.) De addig is, élvezd ki, hogy míg a haverod állandó gondban lesz, hogy mit töröljön a gépről, mert már megint elfogyott a hely, addig te bátran tárolhatsz jóval nagyobb adatmennyiséget is.

Szóval, ha kicsinek találsz a tárhákapacitást a PS3-ban, csereld nagyobbra és élvezd!

Boros Attila/BoroSati



NYÁR, SZERELEM

Ebben a hónapban viszonylag könnyed, már-már nyári témákra fordítjuk figyelmünket; ebben a számban fogunk foglalkozni humorosabb, vagy romantikusabb történetekkel. A Kanon igazán csokorba szedve borított angyal-bomba, szomorúság és szerelem egy helyen, a Love Hina pedig a vicces sorozatok és szép csajok kedvelésének ajándéka – ebben a hőségben tökéletes választás lehet. Túl sokat nem is lehetne ehhez hozzáfűzni, ha csak azt nem, hogy hazai anime-rajongóknak lenni hónapról hónapra egyre jobb, olyan mennyiségű és minőségű megjelenést kapunk mostanában... egyszerűen elképesztő.

Oldern

KANON

Airől már erős éve beszélünk – most következzen a trió második darabja. A Kanon PC-re megjelent visual novelként, erotikus tartalommal felturbózott kalandjátékaként kezdte pályafutását. Később a Dreamcast és a PlayStation 2 is kapott egy erősen cenzúrázott, mindenféle bűnös jelenettel mentes változatot, majd 2002-ben elérhetetlen módon jött az anime is. A Toei Animation által készített darab viszonylag hű volt a sorozathoz, de a kissé fura grafika sokakat nem nyerte el a tetszését. Itt be is fejeződne mesénk, közbejött azonban az Air nagy sikere 2005-ben. Ennek hatására a Key stúdió megbízta az Air mögött álló csapatot, hogy készítsenek el még egy animét, ezúttal modern stílusban, 24 részen át. A Kyoto Animation roppant minőségű darabjairól híres stúdió (Air, Haruhi Suzumiya, FMP, Clannad), és csodaszép munkát végeztek a Kanon elkészítésekor: az eredmény egy mai szemmel nézve is látványos anime.

Nézzük hát a történetet. A Kanon főhőse Yuichi Aizawa, első pillántra egy teljesen hétköznapi srác. Különböző okokból kifolyólag ismét abban a városba költözik vissza, ahol gyermekkorát is eltöltötte – most persze gimnazista szemmel túl sok mindenne nem emlékszik ebből. Rövid tartózkodásának első napjaiban azonban furcsa találkozásokra kerül sor közté és viszonylag ismeretlen hölgyek között. Yuichinak ezalatt rá kell döbbennie, hogy felelőtlen gyermekként sok olyan ígéretet tett másoknak, sok olyan kalandot élt át, amire szinte egyáltalán nem emlékszik. A város egyre inkább rátelepszik a fiatalra, de pozitív módon: mindent beléeg a különös nosztalgia, a gyermekkori barátok és az új kalandok ígérete. Ez így elsőre igencsak bűvösnek hangzik, és valahol tényleg az: a Kanon picit gyermeket, néhol bohókás, de emberi érzelmekre épít. Ebből fakadnak sokan lesznek, akiket az első pillanattól kezdve magával ránt a történet – de lesznek olyanok is,

akik egy percnél többet nem bírják majd elviselni a magas hangon síkolozó nagyszemű csajokat és a bugyuta, értetlen főszereplőt.

Kinek lehet mégis ajánlani ezt a sorozatot? Első körben azoknak, akik szeretik az Airt. Azoknak, akik valamiféle japán mentalitást vételek felfedezni a Shennue-művekben, amikor Ryo mindig hülyén viselkedett Nozomi-val. Azoknak, akik szeretik az érzelembombákat, az aranyos zenéket, a roppant erős seiyuu-stábot (két szereplő kivételével a teljes szinkronstáb megmarad a 2002-es anime változathoz). Végül: a Key sikerrel járt a Kanon animéért áttételével is, úgyhogy teljesen logikus volt, hogy harmadik nagy munkájuk, a Clannad is feldolgozásra került 2007 végén. Hogy mit hoz a jövő a többi sorozatukkal kapcsolatban, az egyelőre kérdéses.

Itt ragadnánk meg az alkalmat, hogy picit beszéljünk ezekről a különös visual novel kategóriába tartozó játékokról és a belőlük készült animékről. Roppant érdekes, hogy Japánban ezek adták a PC-s játékladagok nagy részét: erotikus vagy normál tartalmú, viszonylag lineáris programok ezek, amelyekben a játékos csak azt választhatja ki, hogy például melyik időszakban hol tartózkodik. Az adott választási lehetőségekből kiszámítható módon következik az is, hogy végül melyik csajt sikerül „megfűzni”. Hihetetlen egyébként, hogy a technikai fejlődés megállt: itt szinte 90%-ban a művészien megrajzolt hátterek és változó stílusú (de mindig statikus, rajzolt) szereplők kerülnek képernyőre; sehol egy STALKER, egy Crysis; a szigetország ebből a szempontból is egy másik világ. Akik ilyen játékok iránt érdeklődnek, azok nehéz helyzetben vannak: hivatalos úton ugyanis szinte lehetetlen angolul beszerezni egy ilyen stúdiót, nem jelennek ugyanis meg felénk. Marad az import, és a reménykedés a rajongói fordításban. Vagy a japán nyelv megtanulása...

— Ilyen volt (2002)



Kanon — Ilyen lett (2006)



LOVE HINA

Bár a Kanon is eredeti változatában majdhogyanam a „hárem” típusú animébe tartozik (hárem – egy fiú-veneteg csaj körülte), a Love Hina azonban le sem tagadható a stílusát: egy hamisítatlan hárem stílusú vígjáték. Történetünk főszereplője Urashima Kitaro, aki egy igazi baffek. Nem kerül be oba az egyetembe, ahová szeretné, de azért Tokióban akar maradni, így elmegy a nagyszülők rezidenciájába: itt találkozik az első, de nem utolsó meglepetéssel a történetben. A nagy lakást azóta ugyanis egyfajta mini-kollégiumként használja öt igencsak szemrevéltó hölgy: nekik pedig ezúttal órában sincs sem kiköltözni, sem megírni a hebehurgya fiút. Végül a nagymama beavatkozással a fiú lesz a házmester: ő felügyelhet majd a hölgyekre... ez pedig komoly bonyodalmak ténylegéhez vezet majd.

Egy jó történet alapja a szereplőválasztás: ez itt sincsen másépp, a Love Hina nagyszerű figurákkal dolgozik. Itt van kezdőnk Urashima Kitaro, aki egy abszolút lúzer – a cikkő mintha csak régi (mostani?) önmagát látna benne: a kicsit esetlen szemű, a hölgyek közelében nehezebb kommunikáció. Ehhez tegyük hozzá azt, hogy a legbülszár ártatlan srácot mindig meggyónásítják valomivel, és ő rendre meg is kapja érte a nem megérdemelt büntetést. Csajok? Kezdjük a legfontosabb szereplővel, Noru Narusegawával, az őtjós Vadállattal. Az ártatlan kislány – aki egyébként szintén a Tokiói Egyetemre akar bekerülni – néha iszonyatosan be tud gorbombulni: ekkor legbülszár Urashima kapja a verést. Aztán ott van Motoko Aoyama, aki minden pervers férfi rémálma. Miért? Mert roppant erős, jórta a harcminvészekben (ami esetében a kendozást jelenti), és így véli, Urashima a legrosszabb, ami a világgal történhet. Motoko tehát mindig ott van, mindig figyel: és ha bármilyen hibát követ el főhősrünk, akkor megröbálja megbüntetni.

Lehetne még rosszabb? Lehet. Koora Su, a kilátszó 13 éves kislány, ő a szó legszorosabbjában értelemben furcsa. Különös jövedelmei legbülszár félíg-meddig romba döntik a házat, mondatok sosem illenek – éppen akkora szivócsához, és ha eljön a város hold... na, azt ne akarjátok tudni. Akadnak még egyéb szereplők is, mint a mindig részeg és pervers Mithuka, a figyelemreméltóan naiv Shinobu; netán a picit lassú, de éppen ezért szerethető Mutsumi.

A Love Hina a első epizódokban gyorsan felépíti magának az alaphelyzetet, megismerteti velünk a történet alapjait, azután pedig színes-szagos koktéllal kínál majd. Ritkán van összefüggő, több részen átívelő cselekmény, legbülszár ugyanis az epizódok önálló életet élnek, saját minitörténetekkel. A megannyi kulturális poén között néha egy kis népművelésre is jut idő, az egyik fejezetben például egy Saiyuki-szindarobot is előadnak hőseink.

Ha össze kellene foglalnunk a történetet, azt mondanánk: a Love Hina egy fordított hárem. A hárem-animékban ugyanis adott egy fiú főhős, akit minden női karakter imád, és aktívan udvarolnak neki. Itt ennek a fordítottja történik: Urashima keményen küzd azért, hogy egyáltalán befogadják, hogy még udvaroljanak is neki. A sorozatot Ken Akamatsu vetette papírra manga formájában 1998-tól kezdődően. Itt három évig futott a széria, mielőtt befejeződték volna. Ezt a huszonöt részes animé, két 45 perces különkiadás, és egy három részes OVA, a Love Hina Again követi – utóbbit egyébként már mindenütt erősen kritizálják az új szereplők és az eredetivel eltérő hangvétel miatt. Az érdeklődőknek tehát bőven van miből válogatnia, ha Love Hina-t szeretne: mi ezúttal is az animét ajánlanánk, a mozgalmasabb jelenetek és a jó szinkronstáb miatt.

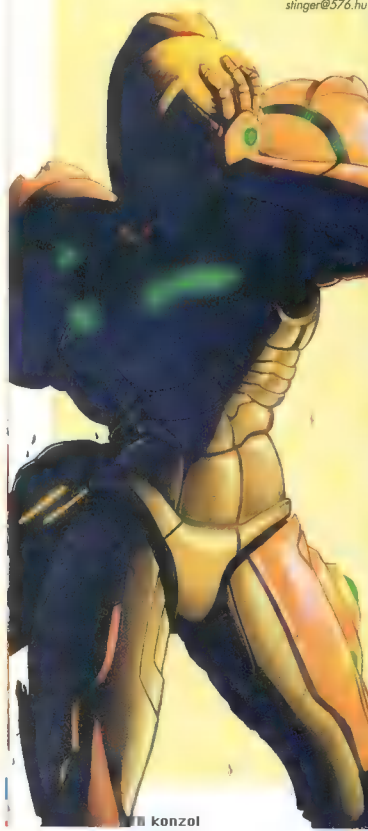




BACK TO 2D: A METROID ANOLÓGIA

Távolsi planéták, idegen civilizációk vibráló látványának árnyékában mutatkozik meg, milyen páratlan – emberi lét fontósága. Hátba a magunk mögött hagyott huszankét éves tendó, a Galaktikus Szövetség látszólag végtelen birodalma belátnál, és szeretőgabb, mint valaha. Bár anyagi határai nincsenek, ismeretlen bolygók, felfedezetlen csillag-rendszerei, bókis, vagy épp állatias ösztönnel felruházott élőlényei mindig gondoskodnak arról, hogy – érezzük magunkat a fogható valóság közelében. Talán ezért olyan titokzatos és felelmes egyszerre a Metroid világa, amely mestersen formálta át a egykori 2D-s univerzumot a három számú dimenzióba. A Retro Studios 2002-es újonc csapatának előzetes munkája elismeréseként a szakma tonnyait díjjal jutalmazta a texasi formációt, akik Shigeru Miyamoto vezetésével példátlan módon menellek át a térgeometria mezsgyéjén – úgy, ahogy előtte még senki más. Bár a Metroid esszencia az elmúlt hét évben a Prime szériának köszönhetően a harmadik dimenzióban halmozta a sikereket, a franchise 2D-s mivoltának népszerűségéhez a mai napig nem fér kétség. Mivel jelenleg nincs a sorozat konkrét folytatásra-előzményére vonatkozó ültetve (vagy csak nagyon jól titkolják a illetékesek), utánajárva a lehetőségek irányvonalaknak, a klasszikus epizódok vonzásiában ragadva következzék egy érdekes összeállítás, amely alapján a kioltsi visszatérhetnek Samus Aran kisasszonyt az erő két dimenziós oldalára.

Stinger [GFS Headquarters]
stinger@576.hu



Az első igazán sikeres handheld konzol, a klasszikus Game Boy rendkívül kevés exkluzív játékot mondhatott magának, mert esetek többségében nem új ötletekkel, sokkal inkább nagygyűjtés átirataival bízhattak vele a fejlesztők fejt, akik (jó paros módjára) ontották is a nagy nevek lebukott, hardozhatóra formált átiratait. Ezért a meglepő az, hogy a Nintendo egy olyan elismert és népszerű akció-kalandjáték számára készített Game Boy exkluzív folytatást, mint amilyen a Metroid volt 1986-ban. Szintén érthető, hogy az egyébként abszolút hardcore Metroid II: Return of Samus miért nem kapott olyan ránceltárolás átiratot GBA-ra, mint amilyen a első epizód újragondolása és kiadásítása volt a Metroid: Zero Mission kapcsán. 2004-ben Miután nyilvánvalóvá vált, hogy a kioltsi ériának nincs a tervei között új kalandba bújtválva ismét az SR388 felszínére küldeni kedvenc fejlődésunkat, a DoctorM64 becenevű argentinai származású úriember megkezdte a saját Metroid II: RoS remake-jének fejlesztési munkálatait. A dizájneri és programozói gyökerekkel bíró srác amellett, hogy elismerés méltó munkát végez, részletesen dokumentálta a fejlesztés minden fázisát is. Az AM2R [Another Metroid 2 Remake] hivatalos blogján közzétett információk alapján már több, mint két éve folyó projekt nagyon jó úton halad a toltás megvalósítás felé, köszönhetően a masszív rajongói támogatásnak, segítségnek és biztatásnak. A hivatalos AM2R oldal screenshotokkal, fejlesztői bejegyzésekkel és mozgóképek anyagokkal várja az érdeklődő tekinteteket: <http://metroid2remake.blogspot.com>



Az SR388 planéta körüli felhajtás nem véletlen: az ugyanis az a [Galaktikus napot szerinti] 23X0 évben bejegyzésre került XVI. századibarszalorsú méregző égitest, ahonnan a Metroid faj, és természetesen ellenége, az X paraziták származnak. [A szor és kiellen világot, a Metroid szö jelentéséről és sok egyéb izgalmas, érdekes tényről a hazai Metroid Galaxy Guide oldalon olvashatsz bővebben: http://gametourism.repdano.com/?page_id=872]. Mint a sztori oszlopok helyezésén, különös figyelemmel érdemel a rajongók részéről, mert vele kapcsolatos bővebb információkkal csak a hivatalos, négytöbbször japán nyelvű Metroid manga szolgál, játékos feldolgozásokban pedig egyedül az 1992-es Game Boy epizódokban szerepel. Az AM2R projekt párhuzamba állítható Metroid: SR388 szintén egy komade projekt, ám megvalósítását tekintve sokkal töltelőbbre mutot, mint bármely eddigi „nem hivatalos” Metroid kezdeményezés. A játék ugyanis nem har létező epizód újrafeldolgozást, átalakítást tűzte ki célul, hanem a első bittől a utolsó teljesen egyedi megvalósítást tűzött, amelyhez az 1994-es Super Metroid sprite-ait és grafikus építőköveit egyes elemek dolgozták fel újra a fejlesztők. Ettől azonban még akár egy módosított klónnak is hihihihihihi a projektet, és igazi egyedülálló azonban a saját kezűleg készített új figurák, speciális modulok és ellenfelek jelenik. Mit is jelent mindez? Lényegében egy teljesen új játékot kapunk, cool átvett animációkkal, saját (ám a Nintendo univerzumban masszívvan illeszkedő) történeti cselekménnyel, áthangszerelt zenei felállással és tonnyait egyedi ötletet, ami végeredményül teljes és abszolút élelkes játékok jöttek. Az SR388-ban Samus például saját testűrával felhasználva Lara Croft módjára képes sziklákat, és masszívabb tárgyakat is elmozdítani, elhinni a útbl, amely modulok csak egy a sok újításból – ezt felhasználva, ez idáig még nem tapasztalt logikai feladványokat és ügyességi kihívásokat is kapunk majd, ha a projekt teljes egészében elkészül. Az internetre bocsátott SR388-os videorealt minden porckijában mestermunka: páratlanul hangulatos, és akár hivatalos retail prezentációnak is elmerne, ráadásul magából a játékból is rengeteg újdonságot fellel – így nem is csodálkozunk azon, hogy ha a Nintendo a maga módján újat próbál-nál a több, mint hat évtizedes csopar készítő mesterművének. Erre sajnos minden este megvan, pedig én éppoly támogatni kellene a ilyen projektet létrejöttét és akár Viivra-ke, vagy előzetes egyeztetések után Third Party címként megjelentetni valamely élelkes Nintendo platformon. Az SR388 projekt blogja a <http://www.destroyed.com/blogs/vanrichter> címen található, a trailer pedig a gametrailers oldalon lelhető fel (<http://www.gametrailers.com/player/usermovies/43532.html>)

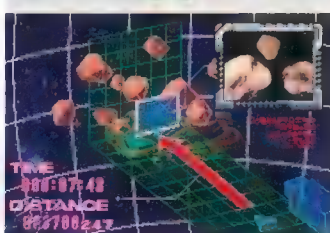
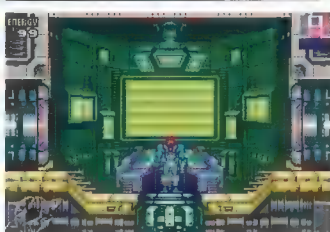
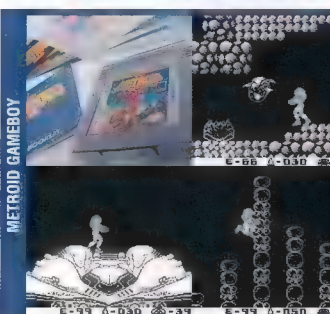
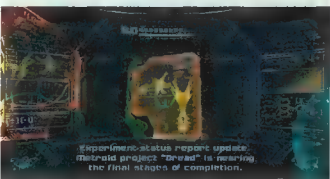


ENTER METROID III BENT

Bizonyára sokakban felmerül már a legkedvesebb játékok kapcsán, hogyan mutathatók a kedvenc pixelfélséitek modern környezetben, például a jelenkori technikai vívmányának megfelelő HD készülékeken. Nos, az Xbox 360 kijelzővel az a lehetőség elvileg már bármelyik leporolt franchise esetében megvalósítható, hiszen egyre-másra gyarapszik azoknak a retro gyöngyszemeknek a száma, amelyek valamely módon az Xbox Live Arcade kínálatában is felbukkannak. Az 576 Konzol szerkesztősége maximálisan támogatja a „Retro HD Remake” kultúra terjedését, így szívesen vennénk valamit a Nintendo ötletpár nagy klasszikusainak ráncfelvarrt változataiból is. Bár az ötlet a Wii kapcsán csak és kizárólag technikai, sokkal inkább szemléleti ellentétnek tűnik, a nagy N keresve a találatra jobb prototípus alanyt magának a feladathoz, mint minden idők legjobb 2D-s akció-kalandjátékát, a Super Metroidot (1994, SNES), amely szinte ordít egy ilyen ártékl elkészítéséért. Az átlakon elképzelt végtermék szavakkal egyelőre leírhatatlan, hosszú távon azonban egy véleményen vagyunk az Alchemist Defined fedőnévű grafikus művéssel, aki a digitális keppalkotást segítségül hívva képek formájában igyekszik átadni a Metroid rajongók képzeletének szellemét. Részesskáva a mondatához, miszerint „egy kép gyakran többet mond szavak szóról is”, ime néhány nagyteljesítményű foto arról, hogyan a képzeliük a Super Metroid HD Remixben szunnyadó látvány-örögt. [Megjegyzés: a foto ezen a linken is megnézhető: http://alchemistdefined.wiredotku.com/metroid_wallpapers.htm

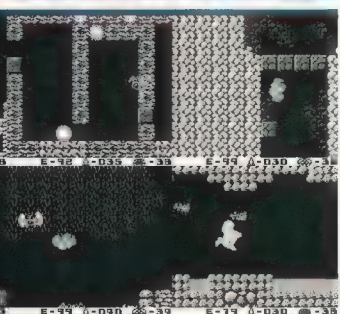
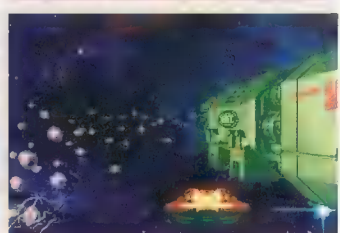
ENTER METROID III BENT

Elérkeztünk ahhoz a játékhöz, amelyről mindenki csak szugg, valójában azonban még soha, senki nem bizonyosodhatott meg arról, hogy valaha is létezett volna. A régóta playkit Metroid Dread DS a 2005-ös DS egyik előzetesen szüvegárgát Nintendo prezentáció szereplőjeként lobbantotta fel a remény szikráját a rajongókban, amelyet végül nem mutatnak be a kiállítás, mi több: a Nintendo a számára kapott találgatásokról tudomás nem véve csak hónapokkal később süjtötte el a jócskán, előző volt, semmilyen 2D-s Metroid epizód bejelentése nem várható a közeljövőben” című mondatát. Az egyre halványabbban piláló remény lángja azonban újra és újra a magasba szökkel, amikor egyes híradások meg nem nevezett forrásokra hivatkozva azt állították, mégiscsak készül a franchise történeti vonalát lezáró Metroid Fusion folytatása Nintendo DS-re – persze szigorúan titokban, a jelenlegi casual irányultság mellett ugyanis a közönség a hardcore réteg jelenlétét erősítő folytatásnak nem teremt bóbér. A Metroid Prime 3 Corruptionban elrejtett üzenet csak tetézte a játék körül kialakult sejtelmek legkört, így Mark Paciniék (Retro Studios) is magyarázkodhattak eléget a sajtónak, amikor az Úrkölöz bázison elhelyezett terminál skennelésében közben napvilágra került információról faggatták őket az újságírók. A Nintendo amerikai és európai divíziója közölte, azonban cölöt már meg olyan dolgokat üzleti okokból, amelyek a megfelelő pillanaton még igaznak bizonyultak, így továbbra is bizakodón tekintünk a jövőre egy esetleges a Nintendo DS képességeit kihasználó új 2D-s Metroid epizód közönség, amely továbbvinni a 2002 óta lezáratlan cselekményt.



METROID COLLECTION DS

Ha a Nintendo nem is szándékozik a közeljövőben újabb kéidimenziós kalandtúrba taszítani dagós fejlődésünket, a fiatalabb generációra gondolvól előrkölhathatnánk egy remek kis Metroid kompilációt, amely a klasszikus vonat köveite, némi plusz médiatartalommal kiegészítve affle muzeális körítésben tenné elérhetővé a sorozat egyes darabjait, kezdve a 1986-os első epizóddal kezdve, egészen a Metroid Fusionig. Egy apró játékkönyvben egy fantasztikus történet lebilincselő fejezeteit hordozni nagyszerű dög – főleg úgy, hogy hivatalos kiadást tartunk a kezünkben, nem holmi internetről letöltött warez emulátor tartalom! Még igazán nagy megerőltetést sem igényelne, hiszen az első két epizód már a Virtual Console szolgáltatás részeit képezi, pillanatil sem tartana hardozható példányt készíteni belőlük. Az 576 Konzol már csak a sorozat iránti tiszteletből is beuházna egy szerkesztői példányra – te hogy döntnél?





Lucas papának nagyon bejött a Lego videójátékos biznisz, és ha már a Star Wars után Indy Jones kalandjait is újra élvezhetjük a mozgóképernyőn, úgy gondolja, hogy a közkeletű régész a virtuális világban is túlélheti még egy kalandra való szíjhoz. A siker kedvéért természetesen semmit sem bízott a véletlenre, így alapként elképzelte a teljes klasszikus trilogia, beindul, utóbbi években újra működőképesnek tűnő LucasArts, sorban pedig a jól ismert történetek mellé belekerültek a bosszorkonyhában fortyogó felfedező a nem kevésbé jól ismert szereplők is – akár más történetekből, vagy/és rejtett karakterként is. Nem mondaná, hogy az ehhez rendkívül hasonlós recept a Star Wars-játéknál nem vált be, így én is komoly reményekkel átkentem le az **Indiana Jones – The Original Adventures** elnevezésű a szerény mélyéről előkapom a bölső óta nem viselt borkabátot, Indy-kalapot és ostort.

A kaland ott kezdődik, ahol a '81-es, Spielberg rendezte **Frigyláda**, avagy a sűrűben bandukolunk társainkkal (ajukat közben módszeresen rikkantok az ungbungo őslakosok), majd betérünk a barlangokba, miközben pókokkal, őrsapókkal, nyilakkal köpködő kőfejekkel, egyéb csapadékkal és szakadékokkal gyilkol meg a bajunk. Persze folyamatosan jönnek a gégek is, amelyeket a Legójátéknál már megszokhattunk, így nem meglepő, hogy még ha a tejet nem is vertem az asztalra a rhögéstől, azért elég jól elő-

hagylém ■ olyan jeleneteken, mint pl. ■ aranyfő elrablása utáni kifosztás, mikor Indy egy C-3PO fejet kap elő a tatnyóiból – persze a csel nem jön be, de a lényeg, hogy masolyogtunk a pillantat. Persze ■ csak a kezdet, hamarosan ■ egyresem találjuk megcsont (a kis legányok szemében legaozavicsok dobognak hős szeretett tanárukat látva), ahol a trófea-term mellett megvannak az Indy-filmek feldolgozásaihoz vezető utak (mindegyik film hat pályából áll, amelyeket egymás után csinálhatunk meg).

Amennyiben ismered ■ **Lego Star Wars-1**, Indy ■ fog nagy meglepetéseket okozni. Egymás után teljesítjük ■ küldetéseket, gyűjtögetjük a színes csavarokat (persze mindent szétverünk), kopaszodunk és lengedezünk ■ ostorral, szétjártuk az ellentelkeket, megadjuk a logikai feladványokat (himm...), megnyitjuk ■ új karakterseteket, akiket aztán ■ free módban alkalmazzhatunk is, időnként új élményekhez jutva, új feladatszekeket téve. Persze lehetjük mindezt ketten is, ezzel növelve az élvezeti faktort (némi csapmunka is van, hiszen előfordul olyan akció, amit csak ■ egyik fél tud megtenni, ilyenkor érdemes megvédeni a társunkat a támadóaktól, miközben ■ végzi a dolgot: javítás, építkezés, stb.).

A pályák, avagy a történet amúgy jól követi a filmek világát: meggyünk Marintonhoz ■ hálódni hegyekbe, ahol összedobozzuk a bajszunkat a csunya náci legények, aztán jön a Frigyláda keresése, meg ■ kigyók, meg ■ őslények, a sziklazás és menekülés (ja

nem, ez már ■ **Jurassic Park**), a további részeknél meg előkerülnek a mókás kis élkezők, amelyeknek alkalommal minden élő és holt területre kerül, no persze később a szent Grál is középpontba kerül. Ezen missziók alatt járhatunk gyalogosan, csónakkal, autókban, lohátra pótlathatunk, autózhatunk, illetve teherautókat is utraolhatunk, de talán nem okozok meglepetést az azal sem, ha előlunk: ■ bánya csillái is előtérbe kerülnek.

Egyszóval van itt minden, amire egy Indiana Jones-rangjogú vágyhat, ráadásul ■ csak a tartalom, de a külső is kifejezette telitalál. Az újgenerációs Star Wars-ok esetében eléggé látható volt, hogy a grafikus motor még az előző generációs gépekhez készült, és csak kicsit optimalizálták azt a HD-szarakoztatáshoz, ám Indy már mintha palósabb lenne, legalábbis nekem úgy tűnt. A kis figurák akár a kezünkben is odakerülhettek volna a képernyőre, és a környezettel ugyan jenszok művi, ez tökéletesen illik a Lego világához. Nem zavaró az összep, sőt talán így a legjobb a grafikai prezentáció megvalósítása (természetesen ettől még a program egyik újgenerációs gépet sem használja ki teljesen, ellenben ■ PS2-es verzióval, amely szintem ■ hardver lehetőségeihez képest maxi jó lett – huppsz, meg Jor Jor is befoglalandokott a Lucas-univerzumból). Ami zavaró, hogy ■ játéklban egy pillantat sincs, amikor tudatosulhatna bennünk, hogy náci katonák ■ ellenfeleink (célponban ■ egyenruhák, a folyton masolygós kis katonáink, és





haszlónk). Persze ezúttal nem A végzet templomára gondolok: az véltetlenség a fiatalabbak lelki békéjének megőrzését szolgálja. De nem hinném, hogy mindez különösebben számít, hiszen anno az én korosztályom is kisgyermekként látta a filmet (náccikkal és természetfelettel együtt), oszt mégsem állunk meg a fejfelesben (avagy egy nagy tosti ■ korhatár besoroló bizátrágatoknak ■ cenzúráknak, a sok jogvédőnek, és a hasonlóknak, akik miatt ■■ már ehéig semmi sem lehetne olyan, amilyennek lennie kéne). Na jó, és megálltam, de az a Micimackó és drágos bandája című lengyel ifjúsági bábószórattal volt, nem pedig a kalandfilmekkel.

Ha már olyan dolgokról van szó, amiket nehezményezek... Alapvetően rendben van az irányítás, de az ugrálás, klasszikus platformer részénél kilóg a láb. Gyakran előfordulhat, hogy melegegünk, rosszul esünk, és többnyire nem is a mi hibánkból következik be a baj, ami azért elég dühítő. Vagy, hogy egy ugrást észre kellett megcsinálnom, mert egész egyszerűen nem úgy mozdult emberem, mint ahogyan azt szerettem volna. A leggyakoribb bajom azonban, hogy az egész Lego-sztéria egyre gyerekesebbé kezd válni. Egyszerű, kicsit bugyuta, sokszor ellopasodó ugrálás és gyűjtögetés, vagy csatorázás. Nem zárom ki, hogy bennem van a hiba, és csak nekem jönnek be inkább a felnöttebb stílusok (vagy amiket én gondolok felnöttebbeknek), de szerintem egy ilyen nagy címet illető volna komolyabban megoldani. Elvégre akik anno imádták a trilógiát, azok ma már 25-45 között vannak, a mai kiskorúaknak az első három Indy-mozit meg nem biztos, hogy kárunk élvezetel okoz, mint anno nekünk – ha pedig rájuk gondolunk, illet volna az új részt is bonyolítani ■ régebbi mellé (az ifjú Jones kalandjait bemutató tévésorozat is csak extra pályaként lelhető fel, és persze nem olyan mértékben, mint maga ■ széria). Bár lehet, rossz üzletember lennék, hiszen akkor nem lehet újabb teljes árú játékok kiadni az új film adaptációjával, ami nem is beszélve, hogy ha szegény járókeres Harrison Fordot Lu-

cas papa meg két mozira ráveszi, akkor az újabb trilógia megjelölésétől is lecsúsznánk. Kár lenne...

Ha őszinte akarok lenni, muszáj bevallanom, hogy szenvedtem az elmúlt egy héttel, mint a kutya. Indiana Jones a virtuális Lego-világgal nem kötött le, egyáltalán ■■ tudtam belelenni magam, ráadásul még a cikk is elég akart megszületni, annyira nem tudtam, mit is írhatnék egy olyan játékról, ami szinte ugyanaz, mint amiről már írtam egyszer (Star Wars), csak éppen más szereplőkkel. Ezt csak azért írtam le, hogy aki szintén nincs oda a Lego-szórattól, az tudja, hogy mire számíthat. Hiszen amellett, hogy én nem vagyok oda értük, a LucasArts termékei nagy népszerűségnek örvendenek, ráadásul el kell ismernem, hogy nem is rosszak – egyszerűen csak nekem nem az eseteim. Az Indiana Jones is szép lett, plusz rendben van a játszhatósága és szavatossága is (bár némi online játékod is helyet kaphatott volna), a zenék pedig szokás szerint megegyeznek a filmekből ismert dallamokkal, amelyek alapján szemlélők.

Összegezve tehát: az Original Adventures a célközönségnek, avagy a gyerekeknek tökéletesen megfelel, még ha semmi igazán újat nem is hoz, de rajtuk és a fanatikus rajongókon kívül nem soknak fog tartós élvezetet és örömet okozni a stílus. Szép, kellemes, hangulatos, tele van küzdelem jópofa gegekkel, amiket leginkább a filmeknek fognak érteni, és amelyek miatt egyszer azért érdemes végjátékot szerezni a programot, de egy idő után már csak az előbb említett célcsoportok fogják élvezni az összehajrást. Hibái nem vázszek, így amennyiben úgy érzed, le azok közé tartozol, akiknek a lejárt szériánál elkészült a játék, bátran vedd meg, nem

fogsz csalódni benne – jöhet az asztorozás, a hatalmas kőgolyó elől menekülés Crash módba, és ■■ többi moka. Az idősebbek, és a nem annyira fanatikusok pedig vigyázzanak vele, és először kérjék kölcsön, vagy legalábbis valamilyen módon próbálják ki. Az erő... akarom mondani, ■■ ostar és ■■ kalap legyen veletek! :) Nem utolsósorban pedig kellemes nyaradást, jó időt, nagy pihenéseket kívánok mindenkinek.

(Ja, és nem akartam sem Lego Balmant – bár ez biztosan lesz –, Lego Pokémbert, Lego Gyűrűk Urát, Lego Rambót, és hasonlókat. Elég volt.)

Bajjós Gábor
bojajsgabor@gmail.com

LEGO INDIANA JONES

LUCASARTS / TRAVELLER ■
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, Wii

grafika:	jó [ps2: kiváló]
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2 1-2 játékos (coop)

dpl ■, memóriakártya 8 mb

(128 kb min.)

PS3 1-2 játékos (coop)

dd 5.1, 720p/1080p

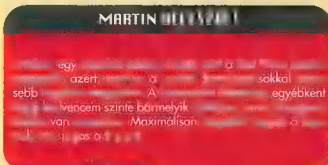
X360 1-2 játékos (coop)

dd 5.1, 720p/1080p

✓ indy, lego, teljes trilógia
x kanyar ■■ gyerekes, nincs online mód

PS2 PS3 X360

8 pont





Szerencsésnek mondhatom magam, ugyanis éppen a teszt példányok beszerzése előtt néztem végig a legendás Indiana Jones trilógiát. Nem tagadom, mostanában igen nagy rajongója lettem a sorozatnak. A munkahelyemről is majdnem látom az egyik nap, mert nem sikerül befejeznem melőle az egyik részt. Gondoloztam, hogy belefutok-e előadom a betéteket. Kiháim, köhöm, nagyon fáj a torkom... – a háttérben meg John Williams klasszikus dallamai: *Titiriti-titi*. Aztán csak beamentem. Lényeg a lényeg, pont jókor jött ki a trilógiát feldolgozó videójáték, ugyesen időznie a 4. rész mozipremiéjéhez, valamint a korábbi részek felülvett DVD változatának megjelenéséhez. Lássuk, hogy miként szerepel a két handheld masina feldolgozása.

Lényegében multitesztből kellene szólni a cikknek, de nagy babban vagyok, mert a címtől és a feldolgozás ténylegétől eltekintve két teljesen más játékról beszélünk. A PSP változat gyakorlatilag a nagygépes verziók built-in portja, míg a DS-es verzió egy teljesen különálló pályafelépítéssel, és megannyi érdekes minijátékkal felvértezett, teljesen eltérő cucc. Nézzük meg nagy vonalakban a verziók sajátosságait.

A feldolgozás a mára már 27 éves klasszikus minden egyes epizódját tartalmazza, így az Elveszett frigyűződa fosztogatást, a Végzet templomát és szintén az Utolsó keresztelésőveget is (személyes kedvenc). Egyébként itt kell megjegyeznem, hogy ha Indy kalandjai nincsenek, akkor Tomb Raider sorozat sincsen, mert nem picit merítették innen átlételeket a készítőik. A program magam nagy vonalakban ugyanaz, mint a korábbi Lego Star Wars game-ek, csak picit több kalandelemet és rejtvényt tartalmaz. Haszonlón – mint a film – könnyed, minden korosztály számára fogyasztható kikapcsolódás, nem több, nem kevesebb.

DS. Kisit de jó a érzése lehet annak, aki játszott a korábbi DS-es Lego Star Wars játékokkal a platformon. Ugyanaz a csapot felel érte, aki azt a alapvetést is elkövette. Használó a design, ugyanaz a játékmenet, ugyanaz a körítés – gyakorlatilag csak a téma változott. Az úrhobár helyett a kincsvadász régész náci hordák elleni kalandjait élhettük át. Haszonlón, mint tavaly, a többi változattal felelős (legendás) Travellers Tales ismét hálat fordított a DS tulajdonos, és átposztolta a fejlesztés jogát a későbbi ismét TT Fusion csapatnak. Edzők kalakazik, hogy a DS-es rész nem egy sima port, hanem a gép képességeit teljes mértékben kihasználó, saját pályatervvel és minijátékokkal felvértezett változat. A progi változathoz egyébként a többi verzió átvetteti jelenetét is, és mint tudjuk, nem kevés ilyen van – ezt a videó minőségét szintén meg (főleg) foglalmazva gyengécskék).

A PSP változatot egyébként az imént említett, a nagygépes változatokért felletős csapat készítette. Lényegében a játékmenet hasonló, csak más a forgatókönyv, illetve eltér a pályák fel-



építése. Akció-platformjáték, ahol minden pályán főhősünk mellett egy társ is a segítségünkre lesz. Mindketlen különböző és eltérő képességekkel bírnak, így többször kell váltanunk közöttük, ha tovább akarunk jutni a fejezetben. (Például egy kisebb vajúdon csak egy alacsonyabb karakter, mint pl. a Végzett temploma részben megismert Picúr képes átbújni.)

Ez a fajta játékmenet igen megdobja a progi hangulatát, sőt, DS-es változat tartalmazza a wi-fi multit is, így akár ketten is végigigazulhatjuk a kalandokat. Itt éri a legnagyobb kritikát a Sony gépeire áhított változat, mivel a többi verziótól eltérően semmilyen többjátékos módot nem tartalmaz. Nagy kár érte, ugyanis így a game legnagyobb erőnyéből veszített. A kalandjaink során többségében rejtvényt fejünk, illetve ostarunk és öklünk segítségével osztjuk a csapatokat, többnyire a német birodalom hordáinak. A környezeti teljes mértékben interaktív, így gyakorlatilag mindent széttörhetünk, amiből rengeteg gyűjt-hető cuccot merithetünk. Sokszor az így széttört építőkövekkel



ből kell megépíteni valamit, ami a továbbjutást eredményezi. Ilyen például, amikor hidat, vagy valami mechanikus szerkezetet dobál össze hűsünk. DS-en a gép ismét képességei is kihasználásra kerültek. Mind a éntépképnyő (ósós, ostarozás), mind a mikrofon (gyertyák elfűjása) használatára gondoltak a készítőik.

A játék főmenüje a Barnett főiskola. Itt tudjuk kiválasztani a fejezeteket, illetve újravégigzúlni a sztorikat. Ekkor már bármelyik behozott karaktert választhatjuk, sőt rengeteg titok csak így, újrajátszva nyitható meg. Egyébként több Star Wars figura is előcsalható majd, pl. a picit fiatalabb Ford Han Solo karaktere is. DS-en egy újabb extra szoba is van: a minijátékok színtere. Itt a begyűjtött kincsekkel kell összerakni egy károkozás formájában. Nem rossz extra ez sem. A PSP változat álomzép, bár nem nyújt többet, mint a nagygépes változatok, csak többet lát (volt, hogy majd 2 perces pályánként) és hiányzik a multiplayer mód is. DS-en egy különálló játékok kapunk, a gép képességei nézve igen pofás kivételben, szóval, ha a Travellers Tales változatát kipróbáltad, és még nem volt elég, akkor irány az újabb kaland. Minth említettem a játékok nem nehéz, sőt kifejezetten könnyű, de nem fogjuk meg emiatt sem hamar megenni, köszönhetően a hangulatnak, amit a kiváló témaválasztásnak, valamint a klasszikus erőnyének (ímadom John Williams zenéit!) köszönhet. Ehhez jön még a Lego címekből megismert szatirikus humor, szóval nem jár rosszul az, aki tesz vele egy próbát, és nélatlánt a platformjátékok szerelmese. Mindekl változattal elégedett voltam!

Kenny
peterkern@femail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A DS verzió jótékony, a PSP meg csak simán! Herceg. Szerintem simán megvehető, ha kármilyen a Lego játékokat. Nagyon elvezető, időtlenedő, jó, csak a jótékony és a jótékony.

LEGO INDIANA JONES

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PSP, PS3, X360, Wii

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szerkesztőség:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

NDS 1-2 játékos, wii

PSP 1 játékos, memória 128 kb

✓ indiana jones témaválasztás, ötletes, humoros, könnyed és az éntépképnyő kikapcsolódás
x a psp változat csak a DS, és nincs benne co-op; talán túl könnyű mindezt

NDS 8 pont PSP 7.5 pont



A Speed Racer nemrégiben robbant be a hazai mozikba. A klasszikus japán mangából adaptált film elkészítésében nem kisebb személyiségek, mint a Wachowski fivérek szorgoskodtak (nekik köszönhetően a *Matrix* trilógiát). Sajnos a mozi nem lett több egy hihetetlenül látványos, gyakorlatilag nulla történettel megdöntött szeszevett száguldásnál. Egy jó, széleskörű akcióverseny játékosok mondjuk már ez is elég kell, hogy legyen. Ássuk a jelenleg csak Wii-re és Nintendo DS-re elérhető *Speed Racer*, a videójáték, hogyan veszi az akadályokat.

CSAK A TEMPÓ

Mint már fentebb említettem, hajmeresztő száguldásra számíthatnak mindazok, akik az SR bajnokán engedve beruháznak a játékra. Nem csinos, nem animált, ritka esekeli egyike, hogy a „filmös cinélünk játékos” koncepció ez esetben is jól el oylan rossz, mint azt várunk. Erős ellenszennel viheltem a játék iránt (még a lemez behelyezése előtt), s meg kell hagyni, noha azért el nem ájulom, de igen kellemes meglepetésben lett részem. A grafika ugyan nem hagyja a padlón az átlakat, de igencsak színesre, változatosra sikerült. Ez mindkét változat esetében helytálló megállapítás, a gépek képességéhez mérten persze. Viszont cserébe elérhetőek, hogy csak úgy süllyd az akció, szinte leessz a srón, néha azt tudjuk, mi történik, csak sodródunk az árral. Nagyon jó sebességérzetet lett ellátva a program! Mivel a pályákról kirajzolni önmagunk hibáiból szinte lehetetlen, ez nem is jelenti akkora problémát. Itt nem a finom irányításhoz, a megfelelő kanyar sebesség megválasztásán van a hangsúly, hanem a tempón, s a játékokban megvezetésre került, elég látként nevi Car-Fu támogatások. Az autókak lehet csúsztatni a kanyarokban, ezzel könnyítve a meredekebb fordulókat abszolválni. Mint említettem a gyakori meghátrás nem eleme a programnak, ezáltal sajnos a nehézségi szint sincsen az egekben, az első hely viszonylag könnyen megszerezhető, de hála a játék „catch-up” rendszerének, az ellenfelek végig nyomás alatt tartanak, ezáltal nem fordul hamar unalmosba az élen való száguldás sem.

TRÜKK-FU/CAR-FU

„Az élet több felett szépi!” – szokták mondani, itt azonnal több, mint a duplájával fordulhatunk. S ha ez nem volna elég, az elengedhetetlen nitro is szerephez jut a játékokban. Ezt a szót az alapvető driftelés mellett trükkök, látványos mozdulatok segítségével tölthetjük fel. A verda bármely irányba – mintha csak gázpedáloznánk lenne – forgatható, fordítható. Csak a képzeletünk szabhat határt a dolgoknak, az autó tetőjére landolni gyk. lehetetlen, s az sem baj, ha háttal érkezünk, vagy keresztbe dőlve érjük földet, a száguldás akkor is folytatódik. Amennyiben teljesen kimaradunk a bozót csúskát, akkor a „Zene” szintet érhetjük el, melyet aktiválva, egy időutazóshoz (mintha tudnánk az milyen P) hasonlatos alagútban találjuk magunkat, a sebesség eszmélet magasságokakra szökik, sérhetetlenek leszünk, s még csak kanyarodnunk sem kell, a gép el-

végzi az is helyettünk. Mondjuk ez az állapot csak pár másodpercig tart, de hatásos.

A másik lényegi elem a Car-Fu, mely a támadásaink gyűjtőnéve. Az ellenfeleinket oldalról, hátulról lökdösgetjük, sőt jól időzítve akár rájuk ugorva likvidálhatjuk is őket egy időre. Az ellen nem rest visszatomadni, tehát ez az akciózás szerves részet képezi a játékmenetnek, úde színfoltját adva ezzel a versenynek.

LÉNYEKLAK MÉR VALANDÓ!

A játék üvöltő hasonlóságot mutat a Nintendo saját gyártású fénysebesség sorozatával, az F-Zero-val. A hihetetlen száguldás, az egymás szélvadásának a lehetősége (kiütes, kilökés, szétzúzás), a nyakatekert feje tetőjére álló pályatervelés, mind ezt az érzetet erősítik az emberben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy rossz lenne a dolog, sőt. Aki bírja kivárni a 100%-osan érkezé Wiri s F-Zero-t, s adrenalin pumpáló, eszmélet hajszára vágjuk, az bőven ellehet ezzel annak megérkezéseg.

TITKOK

A Speed Racerben összesen 16 pálya szerepel, viszont sajnos ezek legtöbbször ugyanazon helyszínen játszódik, csak más vonatkoztatással. A filmben látható összes figura fellelhető, választható karakterként is. Wiri-12 ellenfelünkkel szálhatunk harcba egyszerre, míg DS-en ez a szám 6-ra csökken. Viszont ezt kompenzálód, míg a nagygyépen csak maximum 2 fős osztott képernyős multira van lehetőségünk (internetes hejaj nincsen sajnos), addig a zsebkészletben akár 6-an is egymáshoz eshetünk egyszerre, helyi hálózaton keresztül (mondjuk ehhez



elvetemlő SR fannak kell lenni, mert megköveteli mind a 6 gép részére a játék egy példányának a birtoklását – ez a lehúzás kérem mesterfokon).

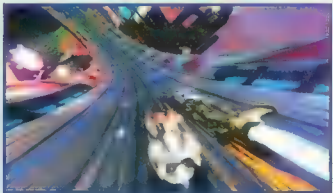
ZINE FÜZETEK?

Igenis meg nem is. Míg Wii-n változatosságnak mondható az album (természetesen a filmben felscendülő pörgős techno hallható), addig DS-re valószínűleg nem fért fel olyan sok szám, ezért ott hamar meguntató, s monotonná válik. Van olyan, hogy a menüben, s az elkezdett versenyen is ugyanaz a dallam szál meg egymás után, ami picit zavaró. Az „autók” (már amennyire ezeket a sugárhajtású akrobata gépjárműveket annak lehet nevezni) hangeffektjei az elmegy kategóriába sorolhatóak, nem adnak extra érzetet a száguldózás örömehez.

KONKLÚZIÓ

A program hozzá a stílusát elvárható követelményekkel, se nem több, se nem kevesebb. S noha akadnak hibái (a kevésbé változatos helyszínek, DS-en a monoton zene, s nem túl magas nehézség) kellemes kikapcsolódást tud nyújtani. Sebességőrítkeknek, „arkád”, instant élményekre vágyóknak jó időtöltés lehet a game.

Rox



SPEED RACER

WARNER BROS.

grafika:	jó
játszékonosság:	jó
szereplősség:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

NDS 1-2 játékos, 480p

WII 1-6 játékos, wii

✓ pörgős, gyors, adrenalinidús
X kevés helyszín, kicsit könnyő

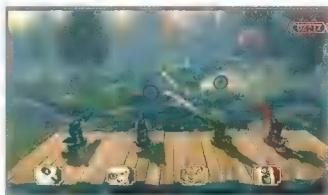
NDS WII

7 pont

MARTIN HILFZÖR



KUNG FU PANDA THE GAME



A 3D-s animált filmek kezdenek úgy szaporodni, mintha nekik is erre adnák a családi segélyt. Volt már bennük főszereplőként bogárról kezdve pingvinig mindenféle és fajta állat, szóval, aki jó mozi szeretője rendezni, annak egyre szűkül a lista a felhasználható fajokról, legyen az most is élő, vagy jégkorcsok előtti. A most moziba kerülő alkotás, a **Kung Fu Panda** viszont állítólag egész jó lett, és talán visszaadja a bizalmamat az ipárgélel, mivel a szórólás meg táncolás bűvármadarakat elvi megtörlésből kihagyta.

KUNG

Jelen esetben, mint azt láthatjátok, a kázponti hős egy pomedve lett, akinek az az álma, hogy ő legyen a nagy Dragon Warrior, és persze az is lesz a jól bejáratott és biztonságos kisérték legyártott kalandok közepette. Itt abba is hagyom a filmkritikaszólistát, mivel aki látta, úgyis tudja, aki meg nem, az is, mivel az imént mondtam el. A címűl levezeze látható, hogy a panda jelen esetben nem gördeszkázik, vagy egyéb, fajára nem jellemző mókás cselekményeket hajt végre, hanem erőszakosabb vizekre evezve verkedni fog lórsóval egyetemben. Egyébiránt a többi állatok is öltöztetve sikerült, hiszen a jól ismert tradicionális kungfu egyes stílusait nevezték el róluk anno valamikor a shoalinok idejében. Van hát a csapatban tigrislány, kígyó, majom, darumadár, imádkozó sárka – összetegyélte nekik a Dühös Örs. Ők a világ legjobb kungfuosai, de nem maguktól lettek izzó, hanem a számtalan felismerhetetlen léteforma tréningjezés állól, kinek a neve Chifu mester, és karaktere egyértelműen Yoda inspirációs jegyeit mutatja. A főhőscsapat-mester vanál persze nem lehet teljes a másik véglet, az igen nagyon rettenetesen elvetemült gonosz főellenség, Tai

lung nélkül. Lung egy leopárd, és húsz kemény évet húzott le egy börtönben, hogy most kiszabadulva rettegést keltsen és átvegyen a sárkányharcos titulus, meg ilyesmi, ami szokásos az efféle történetekben.

FU

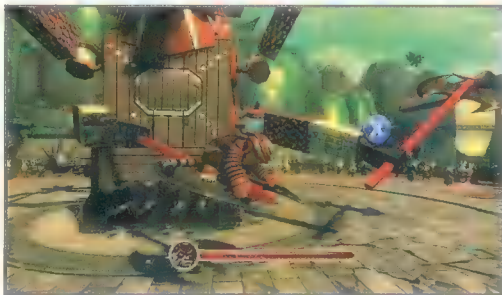
Ezen információk birtokában picit elszomorodtam, hiszen elég sok példa volt rá, hogy a harcos rajzfilmek harcos karaktereivel egy harcos játékok eszközből össze, amiben Tekken-módjára engedték egymásnak a szereplőket a kreatívitás legkisebb jele nélkül. Am most nem így lett! Az állatokkal egy akció-skalandor csináltak, vagyis mászkálnunk kell, ügyeskednünk, és persze azért verkednünk intenzíven (nem AZ intenzíven), viszont igen jól eltalált arányok szerint vannak jelen eme alkotóelemek. A játékokban három nehézségi fokozat van, ám a fiatalokor célközönségnek leginkább az angol nyelvessel viszonyítva a legelső előfordulást, mert a feladatok akcióérzése nem megengedhető.

Az első pályán picit dejaviztem, hiszen Po medve álomban kell mászkálni, ami erősen emlékeztet a Nagyon vadon játékok ugyancsak első pályájára, ahol ugyancsak egy medve álomban kellett ugyancsak mászkálni. A hasonlóság itt véget is ért, mert Po medve álma arról szól, hogy ő, mint hős megmenekül a kisnyulakot az őket moleztáló disznóktól, és megkeresi a családi köcsögöket – jobban mondva vázkat. A szinteken a kötelező feladatok mellett opcionálisan végrehajtható extra dolgok is vannak, amikkel a játékmelletti kallesz hűségnyújtó, igény szerinti. Sőt, gyűjtőpénzünk célja a feladatokon kívül lehet a hagyományos arany pénz, amivel a szintek végén vásárolhatunk mindenféle dolgokat, és a Nagyon Ritka Pénzérme, ami elérhetővé tesz addig zárolt szereplőket és mul-

tizós pályákat. Multizni mindenki szeret, Fehérnyulam is nagy kedvvel püffölve medvémet az állatok végül kuszakuszon szelített Chifuval, mivel beavatam szerelmemet is a multik tesztelésébe. De lehet robbantós-nyilozós célbalövést játszani, memóriajátékot művelni a szokásos egyforma képek keresgésével (ezzen képnél verekedéssel dől el a pont helye), gyakorlóbábukat és egyéb célpontokat megsemmisíteni pontokért, szóval az összesen 14 multimód garantálja a gyerekzsúrok és partik vidám hangulatát. Visszatérve a szinglizéshez, a álomban alig haladtam előre, amikor egy komoly játékokat is elismerésre késztető vízfelfedő találatom megem szemből – jobban mondva inkább benne. Csillagot meg hullámozni, egyezőlvél visszatérni való nagyon. A világ többi részre sem lehet ponzozom, mert ugyan díjakat nem fogunk nyerni a grafikaért, de szép színes és a filmes fűzős viszonytál se tudja lefogadni. Bár bele lehetne kötni úgy általában, hogy már a PS2 kapcsán Story szintű vizualizációt ígérték, de ezt még a PS3-X360 sem nagyon teljesíti... Legálább valami normális szőrt legyártatnának, ha már a gépekben ott a grafikai lehetőség, de nem. Kiszárló észlelni ugyan valamit, ami technikaiog egy félig állítólag réteg a prémes állatokon, de messziről az nem is látszik, és a lénylek simák, mint a görögágyú. Közlebről csak a Tigris hozza a bundás hatást valamennyire. (Természetesen PS2-m még ennyi sincs, úgyhogy ne fanyalgjunk.) A kisgépese nem szonyolodhatok azért el, szépen mutat a lassan nyugdíjba vonuló harcvéren is a game, és úgysem a lesz a stuff, ami miatt új masinoriát kellene vennünk.

Medvének Kínában hasonló buszvezénylőként igen jól ért a harci mozdulatokhoz, és természetesen nem csak fizikai erejű használja fel a technikát végrehajtására, hanem a chi energiáját is, ami a belső erő megnyilvánulása. Mindkét fajta támadás kombinálható, fél lehet üni az ellenséget a levegőbe, vagy felugrást követően medvegrénzt létrehozni egy hasra eséssel, speciális technikákkal meg sündisznóként összegömbölyödvé, medvelabdává válna gurulhatunk ide-oda, pár helyen botot is a mancsunkkal kaphatunk, szóval a lehetőségek teret engednek a kreatív küzdelmeknek, ha a tisztelet játékos nem csak a két támadósságban nyomonkövetésével szeretné kiadni ponda mivoltát. Ennek megfelelően két csúskát rendelkezünk, egy életerével és egy chikkal (szóvic), amiket esetleg a pamacsok felszedésével növelhetünk vissza, ha fogyni kezdenek. A védekezést meglepően jól oldották meg, mert olyankor egy gömb-

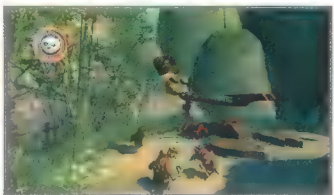




forma jelenik meg testünk körül, ami minden találatkor kisebbedik, és végül eltűnik, nem lehet tehát védelembe kucorogni, ■ kungfu harcosat ugyanis a gyors döntések jellemzik.

A pályavégi künigoloban ezt ■ képességünket is fejleszthetjük természetesen, állapokban és egyre növekvő erővel. A harc és egyéb mozgások tetszettek, és egyenesen animációk kapok a kreatív, még a medve hűjölője is megmozdul ugrásokkor, vagy emelhetem a moszkafurma mozgáskészletével rendelkező Tigrest (mennyivel könnyebb volna Oroszlányt imi), esetleg a majmot, aki segít nekünk az egyik pályavégi bossnál. Az ügyességi rész sem egyszerű, hiszen a trambulinon ugrálástól kezdve az óriás számszerkezi kezelésén át Dorumester lábaitól kapaszkodva repülésig minden van. Darval ennek előtte meg kapunk egy extra repülés pályát is, ahol viharfelhőkön keresztül lehet lavírozni a PS3 kontrollert döntögetésével, vagy sima joystickes módszerrel, ha valaki egyből ■ Lari kímélőssé látja lelki szemei előtt (amire már kijött a joystickes patch, ha ennek hiánya miatt nem próbált volna ki). Személy szerint nekem a sholin templom harcosképző gépei tetszettek a legjobban, amik a filmben, ha jól tudom nincsenek, és nem ez az egyetlen jótékony telt extra, amivel még összeláthatunk. Szóval, ezek ilyen tipikus tükéskaros aszlapok, amik pörögnek és forognak, a jelöltnek meg közöttük áthaladva k a mozgás bábukat legyőzzük. Jó pont, hogy kis nyitott oblokokon keresztül látni a kacsákat (vagy mit), amik a rudakat kezelik, vagy a tekerőt tekerik, mozgásban tartva a dolgokat. Szó, kis mini küldetés az egyes termek az őt mester képességeire vannak specializálva, feladatokat adva a személyes időrekordjaik megdöntését (nekem közepes fokozaton kettő egyből sikerült is). Felülről ■ helyeken ■ ugyancsak ismerős gombnyomkodásos technika is, amikor reflexből kell a képernyőn megjelenő jeleket lenyomkodni, vagy csak egyet, de azt mint a varrógép. Ez utóbbi tipikusan érdekelteskor van, mint a második pályán, amikor ránk harp egy nagy kaskádnyi sző, a reflexes rész pedig Tigress boushont képezi többek között, a nagy (ugyancsak állatok által mozgató) harci felny ellen. A kezelés tehát könnyű és változatos, nem fásul bele az ember és figyelni is kell, unatkozni imígyen nem fogunk. Pláne az olyan helyeken, mint a teknősök faluja, ahol ■ csodás vízfeltek lenegő nagy leveleken és deszkákon

kell ugrálni, amik medvegünk súlya alatt szépen süllyedni kezdenek, megelőzve ezzel a kényelmes ácsorgást és nézelődést. Az itt megmentésre váró teknősök nagyban aranyosak voltak, és újított örülök annak, hogy nem csak a Disney stúdió urainak elferdült zölse által legyőzött klón-főmedvényekkel találkozunk az animációs filmekben és ■ belülről készült játékokban, hanem valós állatokkal is. Az egész medvevár aranyos lett, kivéve az ellenség gonoszait, ám nekik ez a sajnálható sorsuk és ■ lenne j, ■ a gyermekek velük szimpatizálnának, mert jópofán



néznek ki. Ez ilyen filmipari, meg társadalomerkölcsi dolog, hogyjuk is a témát. A történet szintén jópofa, gyakran mosolygató egyes szituációkon vagy az olyan helyzeteken, mint a hegytetőről sziklákat dobáló főgonn, akit nem volt nehéz Dankey Konggal azonosítani.

PANDA

Hogy ezek után a filmet nézték meg, vagy a játékkal játszottak mindegy, mert dicséretes módon ■ egy önmagában is helytálló alkotás, így nyugodtan lehet kérni a szülőktől az esős nyári napokra, vagy megvenni ■ tesónak ajándék gyándit (előtte informálódjunk, nem GTA fan-e ■ kölyök). Jó a sztori, jók ■ állatok, jó játszóhat, mi kellhet még? Oké, a grafika nem ■ a kimondott csúcsmínőség, de a célzott korosztály sem fog nélkülülni mip-mappinget meg textúrafelbontásokat, álsimításokat elemezgetni, hanem játszani okar. Erre Po medve és barátai (no meg ellenfelei) tükéletesek.

Dzson Kup Lung

KUNG FU PANDA

ACTIVISION

REKOR VERZIÓ: DOL, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavartosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2

1-4 játékos, multi tap
memóriakártya B mb

PS3

1-4 játékos (2-4 coop), 720p

X360

1-4 játékos (2-4 coop), 720p

✓ aranyos, jópofa, játszható!

X ezen a komplexitási szinten lehetett volna több extra grafikai effekt

PS2

PS3

X360

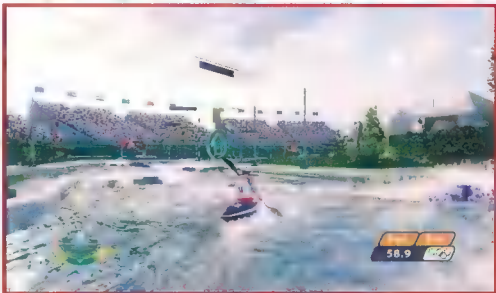
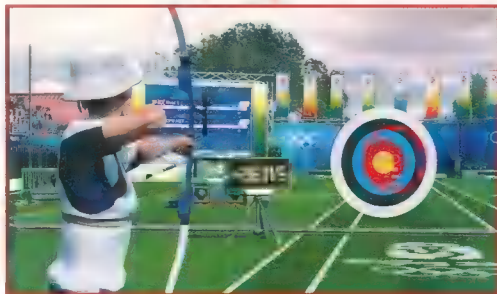
7 pont

8 pont

8 pont

MARTIN

rossz szavak: sem a
es: 67
amire: tökéletes és
valójában: sem
vallozatos: eszem
cukorkalát: konyar
kijött: es



Sportjátékok esetében valahogy nem szokás sztorizni. Nem adja magát a téma, mert alapvetően olyan dolgokról szólnak, melyek megvitátását elég nehéz lenne egy gamer lap profiljával közös nevezőre hozni. Írnánk az idény közben lezajlott eseményekről? Arról, hogy mennyire jó volt kint a téren elvágódni egy labda után? Most kivételt tennék, és egy olyan időszakról írnék le, amikor az olimpiát feldolgozó játékoknak még nagyobb kelteje volt számítógépeken (talán magának az Olimpiának is?). Igen, Summer Games – vágjuk rá az idősebbek. Az első, az eredeti és egyetlen teljes körű sportjáték az Epyx-től. A '80-as évek második felét, és a sportjátékok fejlődését is meghatározó program, melybe egész biztosan órák százaát öltem, hogy a taranyúgrás vagy a rúdugrás versenyszámokban ne valjak szegények. Persze egy korabeli C64-es játékról nehéz lenne mesélni, de azt tudom, hogy innen tanulom meg kívülről az összes ország himnuszát és zászlóját. Ma már persze nem tudom mindet, de a mai napig, ha meghallom valamelyik himnuszt egy sportesemény előtt, egyből beugrik a C64-es háromszólamú hangkészlete, a nyakatekerei jójcsik mozdulatok, a száke hajú barnára égett emberek; csak egy kevéske adalék ahhoz, amit a videojátékoknak köszönhetek.

Igyekeztem még a játék beizlása előtt feleleveníteni magamban, mit is tudok az évből megrendezésre kerülő Olimpiáról?

Tudom, hogy a kínaiak intározás összegeket költöttek rá, és hatalmas szrenveddéllyel vágtak neki a szervezésének, és azt is tudom, hogy Yao Ming, a talán legismertebb kínai sportoló részvétele kétséges, súlyos sérülése miatt. Óó... asszem! Térjünk inkább rá a játékra.

AZ OLIMPIAI LÁNG

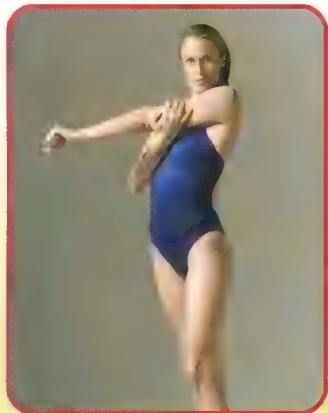
Az olimpiák versenést feldolgozó játékok több szempontból is unikumnak számítanak. Egyrészt, hogy az ott bemutatott sportágakat máshol nem nagyon látjuk viszont. Mikor jelent meg utoljára a piacon atlétikát, úszást, diszkoszvetést, gerelyhajítást, rúdugrást, célbalövést felvonultató játék? En is az olimpiákon rendszerint olyan sportágakat látok, amelyek nézését egész évben hanyagolom. Ezen kívül az olimpiák egy másik sajátossága, és nem tudom ki hogy van vele, de rémszörrel mindig felfedezek valami olyan sportágat, amelynek létezéséről gőzöm sem volt. Bár hozzáteszem, hajlamos vagyok akkor is leginkább kósarabodást szemlélni. Másrészt, nem mondható, hogy bocs, és most kihagyom, vagy hogy megvan a tavalyi kiadás, hiszen ilyen csak négyévente van, és jó eséllyel csak egy vagy kettő egy konzolgenerációra. Harmadrészt maga az Olimpia szelleme. Magyarán szóva, ha egy

olimpiai versenyszámokat bemutató játékra vágyasz, mást nem tudsz tenni, mint megvásárolni a Beijing 2008-at, amely ezúttal a Sega gondozásában jelent meg.

A játék egy ma divatos kifejezéssel élve afféle „minijátékgyűjtemény”. Ami első pillanatra leri a programról, az a tipikus segás körítés. Aki ismeri, vagy ismerte korábban a SEGA sportjátékokat, nagyjából már el is tudja helyezni a game-et magában. Szerencsére ezúttal a jobbik arcukat nyújtják felénk. Kezdjük mindjárt a felvezetéssel. Kisebftalja családós volt, hogy nincs megnyitó ünnepség, de még egy játéka animáció se (nincs oldalról befutó emberke, aki meggyújtja a lángot), az egyedüli, amit látunk egy stadion, ahol a mi gombnyomogatásunkra lávik föl a tűzijátékok, de ennyi, a nem több. Persze lehet, hogy a teljes verzióban már benne lesz valami, de gondolom ügysem emiatt veszed meg vagy sem a programot.

VERSENYSZÁMOK

A játékban 36 sportág kap helyet, melyek közt túlmennyorészt szerepel a atlétika, de a csapatsportokat leszámítva elég széles a paletta. A gameplay a hivatalos közlésmény szerint minden versenyszámmal más és más, de én azért ennél egy fokkal jobban árnyalnám a dolgot, a hasonló sportágak ugyanis –



A Firaxis 1996-ban alakult meg miután a Microprose három kulcszembe, Brian Reynolds, Sid Meier és Jeff Briggs a saját feje után akart menni. A Firaxis eddig kizárólag stratégiai játékokat készített, nevezetesen fűződik az amerikai polgárháborút feldolgozó Gettysburg és Antietam, a Will Wright ihlette SimGolf, vagy épp a Civilization formulát továbbvivő Alpha Centauri. A Firaxis 2005-ben került a Take 2 tulajdonába.



tus előtt 2000 körül indult, a második ezredforduló után száz évvel befejezte a históriát. Ahhoz, hogy ezt elerő az eszközök széles tárháza vár. A semmi közepén felhítható városokat, névvelhet a populáció, hadsereget laborozhat, olyan tudományokat fejleszthet ki, mint a lőpor, a karabély vagy az atombomba. Eközben persze mindent megtesz azért, hogy a saját hibáiból, sem a nem túl barátságos szomszédok áldozatos hatásának hálá se bukj el, például úgy, hogy a utolsó szögig kiterít a népet. Mindezt körökre osztott formában.

Gondolkodási időm nem lesz sok, az események ugyan nem valós időben zajlanak, de az évek gyorsan elszálnak, kezdetben minden egyes forduló száz évvel lép előre a napotán, később ez szerencsére lelassul, a végjátékban már emberi létezésnek haladnak előre az események. Miért is fontosak a körök? Azért, mert a kultúra, az építés és az egységgyártás nem azonnal történik, minden jól láthatóan feltöltve, meghatározott időmennyiség alatt megy végbe. A kerék kifejezéséhez például 4 kör kell – de mitől függ a mennyiség? A rendelkezésre álló erőforrásokból. Itt nincs többéti nyersanyagmenedzsment, van viszont kulcsfontosságú városvezetés. Ha lehet így fogalmazni, az egyetlen alapanyagod maga a civilizáció, minden település meghatározott lélekszámmal rendelkezik, mely korlátozza a felhasználható munkórét és a fejlődés ütemét. Ezt növelni nagyon egyszerűen lehet, elég csak termelésre áttáplálni a népet és már is duzzad a populáció, cserébe viszont lassabban készülnek el az egységek, több kör alatt érnek be a kutatók. A kulcs az egyensúly megtalálása: célszerű specializálni az egyes településeket, egyiket kifejezetten csak a kutatóra fókuszálni, másikat csak a termelésre és így tovább. Város bárhova lenni azonban nem lehet, illetve nem ajánlott: minden egyes település egy 3x3 kockából álló négyzetárral fed le, ez a terület az, amely megmunkálható, ám hogy az adott terület, hogy éppen hogyan: a dímbes-dombos / hegyes területek például csak a termeléshez járulnak hozzá, a tenger ellenben remek élelemforrás vagy kutatói alapanyag. Minden egyértelmű és könnyen értelmezhető, a Revolution almod, kapcsolós és kényszerű kinnal jelzi a terpen azt, hogy mi is érhető el ott és ahol. Erdemes így feltepetni a birodalmat, hogy az ne csak nagy területen fejlessen le, de mindig a lehető legkisebbbe legyen az említett munkához alkalmas terület. A terület nagyon fontos, minden város egy jól látható vonalkészlettel rendelkezik, mely folyamatosan nő vagy rosszabb esetben zsugorodik a populáció függvényében. Ha a kultúra és a népesség magas az adott városban, akkor a birodalom teljes területe növekszik, több körzetet érthet el, ráadásul ha van a közelben egy más civilizációhoz tartozó város, az áttéríthető, felteve, ha sikerül befolyás alá vonni.

Ök, ez most így egyben lehet, ha gyorsított tömöny volt, de a gyakorlatban minden kikristályosodik egy óra alatt, főleg, mert

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

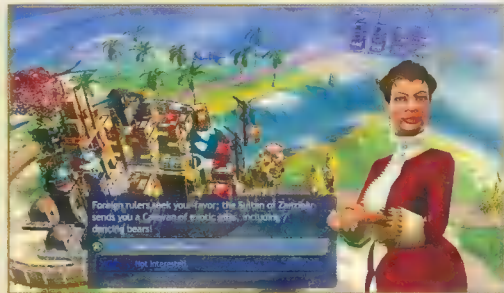
A legenda szerint a később rákban alhunyt Danielle Buntin Berry és Sid Meier feldobott egy érmét – Buntin lelt az Axis & Allies, Meier a Civilization. Am mint minden legenda, a sem teljesen igaz: a Franchis Tresham által 1980-ban megalkotott, és később az Avalon Hill által megvásárolt táblás stratégia digitális átültetésére többen is vállalkoztak, még hozzá nem kisebb legendák, mint az említett Berry és maga Don Daglow. Aztán jött egy bizonyos Sid Meier és egy bizonyos Microprose, elhárítva a gúny: és a Civilization, valamint vele együtt minden idők egyik legnépszerűbb franchise-a megszületett, az egekbe repítve nem csak Meier, de a PC-s stratégiai játékok karrierjét is. A Civilization nem egyszerűen minden idők egyik legnépszerűbb és legnagyobb példányszámban értékesített sorozata, de talán a valaha volt legjobb stratégiai játékok egyike is: hogyan is lehet ebből a saját lábán megállni képes átiratot készíteni egy olyan platformra, amely nem csak magának a stílusnak sem kedvez a rendelkezésre álló lehetőségekkel, de amely több PC-n már bejáratott stratégiai megalkotott? Pontosan így.

KEMIKÁLIA

A Civilization Revolution különleges darab: olyan műfaj képvisel, amely jelenleg inkább jelenség ezen a platformon, mint a repertoár szerves része. Stratégiából konzolra továbbra is kultúrgény, a stílus ugyan időről időre megpróbálják elhúzni a mézesmadzagot a játékosok orra előtt, de badobja a szokásos lapokat (átgondolt és alaposan kidolgozott irányítás, zökkenőmentes élmény), de a gyakorlatban rendre elbukik. Megoldás? Kérlek nem átiratolásban gondolkodni, nem már debütált PC-s fejlesztéseket átcipelésében és a billentyűzetekhez gamepadra való átszabásban, hanem konzolcentrikus, akár az egészt teljesen más megközelítésből szemlélő játékokba folytatni ölni. Illyennek tűnik a World in Conflict és pontosan ilyen is a Civilization Revolution is.

Miről is szól a Civilization? Az emberiség történetéről. Nem, inkább a te történetéről: arról, hogyan alakul lete egy maroknyi emberből felett, kultúrárt és magason képzett civilizációt Krisz-





SID MEIER

Meier 1954-ben, Detroitban született. 1982-ben alapította meg a később komoly tényezővé váló Microprose-t, melyet 14 évvel később hagyott hátra egy teljes egészében saját stúdió kedvéért. A modern játékipar létrejöttében komoly szerepet játszó designer napjainkban a legtöbb kitüntetéssel és díjjal rendelkező fejlesztő, jelenleg mint a Firaxis kreatív igazgatója tevékenykedik, felügyelve a cég összes aktív fejlesztését, ami általában egyetlen játéknak felel meg.



a Revolution nagyon egyszerű tutorialal magyaráz el minden, különösen a fejlesztést. A Civilization egy úgynevezett technológiai fát követ, amely egy roppant jól felépített rendszerbe sorolja a kifejleszthető technológiákat nagy és könnyen azonosítható ikonokat használva az érthetőség kedvéért. Az egész nagyon logikus, senki sem fog például Krisztus előtt 500 évvel Sherman tankkal végigszárguladni a terepen, feléve a harcot az aztekok oldalán mondjuk a francia nyílakkal. Ahhoz,

hogy egy adott nagyobb fejlesztés – tank, atombomba vagy mondjuk a demokrácia intézménye – elérhető legyen előbb teljesíteni kell a hozzá rendelt feltételeket, így például nem építhető addig lovas katona, míg nem sajátítottad el a lovaglás technikáját. Érthető? Ha esetleg mégsem, akkor ott a játékba épített Civipedia, ami lényegében az Enciklopédia Britannica videószerű, képekkel fűszerezett interaktív változata, benne a játékhöz kapcsolódó valós történelmi események és személyek magyarázatával.

Sereget tartani több mint érdekes, ahogy felfedezed az ismeretlen világot nem csak vad barbárokból, de más civilizációk is beleszálhat. A Revolution vagy egy tucatot ismer, mind-egyikhez korizmatikus vezéralakot rendel: a franciákat Napóleon, az indiákat Gandhi, az amerikaiakat pedig például Lincoln képviseli, de egyikük sem teljesen olyan, mint a valós megvalósulások. Először vagy utóbb mind-egyik akar valamit kezdeni csak pár apróprém, később technológiát, aztán meg tulajdonképpen mindent. A Revolutionban az ésszeszámok folyamatosan átlátnak, de ha nem teljesítet az éppen aktuális kérésüket könnyen háborút kiálthatnak ki ellened. Harc nélkül a dolgok megúszni nem fogod, előbb vagy utóbb valaki vagy valakik biztos, hogy a torkodnak ugranak. Az, hogy milyen sikerrel csak rajtad múlik, a hadseregnek érdemes mindig nagy figyelmet szentelni, legalább egy de inkább két egységet állomásoztatva minden városban, ellenőrizve azt, hogy a jól működő központok az ellenség kezébe kerüljenek.

Nem mintha lenne az egyetlen járható út, a Civilization történet nélküli térképei négyféle módon nyithatók meg. Haladjunk sorban, hogyan is lehet játszani. Első körben a nyers erővel, katonai dominanciával, elgondolva, melyhez 20 ezer arany és a Világbank felhúzósa is elvárás. Az utolsó lehetőség a tudományos fölény elérése, itt a feladat egyszerű, olyan hatalmas űrhajót építeni, mely képes kolonistákat szállítani az Alpha Centauria.

Na jó, ez most aztán tényleg sok volt. Csodák? Történelmi személyiségek? Haladjunk sorban: az egyre kultúrabb és népszerűbb városok körül időre tényleg személyiségek felbukkannak, ki, Feltárhatsz Thomas Edison, Albert Einstein például. Mire is jók? Mind-egyik rendelkezik valami speciális képességgel, ami vagy állandó jelleggel, vagy egyszeri alkalommal kamatoztatható. Einstein például 50%-kal képes megdobni egy adott település tudományos termelékenységét vagy egy épp fejlesztés alatt álló találmányt fejtezhetsz. Erődes mind városba eljuttatni egy híres személyt, de ajánlott vigyázni, mert az ellenfél kémiái képesek elrabolni őket – ez persze visszatérle is igaz. Csodák? A Revolutionban az emberiség történelmének számos csodája húzható fel, szintén extra bónuszokért. Az Alexandriai könyvtár például megnyitja az összes kultúra által kifejlesztett

tudományt, a Kínai nagy fal révén minden civilizáció békét ajánl, és így tovább. Egyszerű, könnyen megérthető, de nehezen elérhető, egy-egy csoda felépítése eszembe sem jut erőforrást emészt fel így érdemes alaposan átgondolni, hogy mire is van szüksége egy-egy városnak.

Ez főleg multiplayerben jön ki, a Revolution nemlétező egy-személyes kampányja (és a fél maroknyi predelinált szenáriój) szinte gyorsan kifutott, három-négy menet után a technológiák kiismerhetők, a győztes taktika pedig ismert. Hosszu távú szórakozást egyáltalán nem a többjátékos módat adhat, ahol négyen csoporthoz össze a győzelemért – a baj ezzel csupán az, hogy a Revolutionban 2, de inkább 3 óra alatt nem nagyon lehet megüszni egy menetet sem offline sem online, így igazán jól jöhet, ha játszani csak megbízható ismerőseiddel lehet. Milyen is a Revolution? Pazar, túlzás nélkül az addigi legjobb stratégiai játék, ami konzolra megjelent, ráadásul a Civilization hagyományait sem tékozza el, várható, aközben módosított teljes értékű epizódkör, hogy rövid idő után kifutál és hosszútávra messze nem annyira összetett és szórakoztató, mint a PC-s társai. Kezdeknek viszont tökéletes – tessenek róla példát venni.

W

CIVILIZATION REVOLUTION

grafika:	jó
játékoszámok:	jó
szavetosság:	közepes
hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3 1-2 játékos (2-4 online), 720p

X360 1-2 játékos (2-4 online), 720p

✓ várható civilization
X kisebb komponensszumokkal

PS3 X360

0 pont

MARTIN DIERCKX





A Marvel legregnőbbsők között mindig is Hulk volt a legizgalmasabb karakter. Nehéz megmondani, hogy mi hozta meg benne, de tény, hogy emberközvetlenül éreztem a vődósát, ahogy a benne pallozódó démonok ellen küzd. Valahogy könnyen azonosultam tudom vele. Keveset juttok, hogy Hulk főszerepléséről készült első képregény 1962-ben jelent meg a legendás Stan Lee és társak Jack Kirby közreműködésével. A kezdet kezdetén Hulk meg szörke volt, csak a későbbi számban vette fel jellegzetes zöld színt. Hulk népszerűsége töretlenül volt a 60-as évekkel kezdve egészen az ezredfordulóig. Képregények mellett színi a főszereplésével animációs- és televíziósban is láthatott a zöld „szörny”. Ezek közül a legutóbbi a 2003-ban bemutatott, a legújabb Marvel 100 éves születésnapjának tiszteletére készült film volt, melyben a Hulkot a sztár-gyermek Abigail Breslin alakította. A film a legújabb részre, az Incredible Hulkra.

Az első meglepetés, hogy a film nem folytatása a 2003-as résznek, hanem a sztori teljes újraalkotása. Nem kis szerep jutott ebben a forgatókönyvtől és egyben főszereplő Edward Nortonnak, aki korunk egyik legkiválóbb színésze. Az ő vezetésével sikerül

MARTIN 1944-1951

Megyelem a bimet. telefonaro de az urolis price az 1999-
DENE VISZ. Az megere a bizonyos tott

teljes mértékben újraalkotni a Hulk mítoszát. Ez azonban konfliktusokkal járt a stúdió és Norton között, mert előbbi inkább „akció”-erőltetne volna, míg Norton elkészítse irányba vevő vala vala történetet. Az eredmény egy kényszerű kompromisszum lett, ami miatt közel 70 percet ki kellett vágni a filmből. Az Incredible Hulk egy akcióval átitalt, még lecsúsztatható alkotás lett, ami mind nagyon várom a DVD verziót, hisz ott a hitek szerint megtekinthetjük az eredeti Norton-féle verziót.

Ahogy minden hollywoodi produkciónál megszokhattuk, a film mellét elkerülhetetlen volt a videójáték kiadás is. Már-már kishízelésről, hogy a filmfeloldozások a leggyengébb játékokhoz tartoznak, hisz a házőrzőket kizárólag a címik. Nagyon ritka, hogy egy filmből készült játék jól sikerül, vagy netalán kiváló, esetleg jobb lesz, mint maga az alapanyag – tessék csak ehhez elolvasni Tyler kollektja cikkeket – multi házi számban. Sajnos – az másképp – most megjelent feloldozásnál sem. A tesztet a PS2-es verzió alapján írtam, de ahogy – lenni szokott, kéjtájt minden valamirevaló géptípusra, azaz DS-re, Wii-re, PS3-ra, X360-ra is, bár a grafika leszámítva nagy különbség nem lehet egy két-kétszázletöltés – és a DS kivételével nyilván, hisz ott 2D-ben megy a játék.

A program maga az igénytelen filmfeldolgozások népes kategóriáját szaporítja. Nincs egyetlen olyan eleme, mely miatt a film és Hulk rajongóinak kívül egyetlen néteget is sikerrel tudna megcsoportosítani. A készítőik azt hitték – és ez egy általánosan hibás gondolkodás a filmadaptációknál –, hogy a rajongók könnyebben szemelhetnének az esetleges hibák felett. Ez azonban súlyos tévedés, a rajongóknak jár a legjobban, ha egy várt jövelemmel rosszul sikerült, megsemmisítően rossz, megint inkább szemelgetni a hibák

Mi baj programmal? Röviden összefoglalva minden. Talán a főműnő kecsesletét egyedül, mert ott a sok-sok megnyitható extra találat még azt gondolhatjuk, egy tárgalom alkotást kapunk. Mondjuk ezzel nincs is probléma, elég sok összeszedhető, me-



nyitottságát kapták a pályán. A problémák sora a grafikonok vezérlő kiegészítő. Tény, hogy a PS2 – már érsen elavult hardverével – képes csodákra, de nem lehet ok arra, hogy ilyen kőkorszaki igénytelenséggel éljünk, mint ami a játékok talán. A legújabb pályán elég sok megfogási egy hosszabb fémardabot és elindulunk vele, rögtön látjuk, mire gondolok. A nagyobb tárgyakat átlagolok a falakon, melyek egyes helyzetekben nevések, mint amikor óriási gépekkel a kezünkben megynék át szűk útjak. A polygonok összefogolnak, egészen szörvénnyel. Katasztrófákra vártak megvalósítás, mint kiellenek, a főváltó épületek csak úgy a semmiben jelennek. És a GTA-ra emlékeztető forgatás is inkább annak paródia. Járkál kellelle után, de azok ímegelem, a gyalogosok pedig olyanok, mint a marionett bábok. Komolyan nem gondolom, hogy a PS2 a legújabb generáció, annyira nem, mint a PS3, azaz megvesztett az egész. Gyorsan meg is néztem a többi verziót, de ott sem jár a helyzet. Sokat emelt az PS2-vel, hogy SD-ben nagyobbabb a X360-as verzió hazza azt, ami a PS2-esnek kéne. Az újból katonák a videót nézve mondjuk HD-n is jár a helyzet, bár nem sokkal. Az mondjuk jópóla, hogy a téren megjelen minden szívesen, sőt a városokban meg is járókélt is megverhetők, de a kivételhez csapnivaló.

A másik vesszőparancs, melyet újra elő tudok venni, az irányítás. Bele telik néhány órába, mire megszokja az ember, főleg a tárgyszerű használatra nehéz, mert kiszámíthatatlan, ha fogunk megérkezni. Mindez kihat a játszódságra, bár hozzáteszem, nem kimondottan nehéz a program. Kis gyakorlással egészen könnyen lehet benne haladni, ha embert nem idegesíti a mindent átható igénytelenség.

Az új Hulkot igazán nehéz bárkinek is ajánlani. Talán csak azoknak a Hulk rajongóknak, akik már régóta várták, hogy kedvencükkel püfölhessék az ellent. Esetleg azok a PS2-es akciójátékosok is, szívesen jöhetnek, akik még nem váltottak konzolt, mert ebben a stílusban már nem sok olyan várható a gépre.

V. Miki

INCREDIBLE HULK

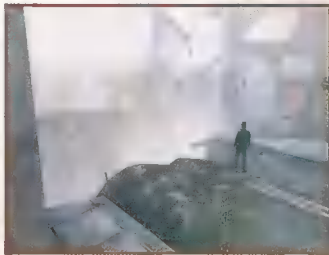
1999

grafika:	elmeg
játszhatóság:	közep
szavatosság:	közep
zene / hang:	közep
hangulat:	elmeg

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✓ elég sok extra megnyitható
X igénytelen

5 pont



Külsőn tekintetben ■ Silent Hill Origins a PSP kínálatának egyik legszemrevalóbb gyöngyszeme, így hát ■ meglepő, hogy a PSP-es változat is megelégtetheti jól fest, legálitokan a változatban művészi díjaznáknak. Ha a port elkészítések ■ kortermodelek poligonszámát megnéve, és a néhány grafikai probléma - recés árnyékok, a PSP-hez képest egyöntetűen túl sötét látványilag - ellenére megtaláljuk benne ■ számításokat azok ■ fanok, akik nagy képernyőn megolvasztható Silent Hill

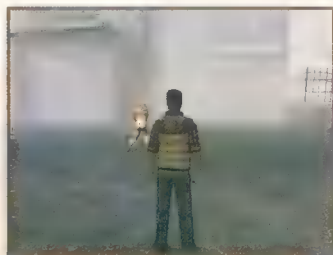
Az Origins két újítást fecskendezett a sorozat vérkeringésébe. Az egyik ilyen a normális és a „másik” világ közti átjárás lehetővé tevő tükrök rendszere, melyekkel saját akaratunk szerint váltogathatjuk a két dimenziót. Ugyan ezen szabad variálás révén elvész

A játék jelenleg – hivatalos magyar katonai forgalmazó hiányában – még nem kapható az 576 üzletekben, de már dolgozunk az ügyön, hogy rövidesen ezt a hiányosságot orvosoljuk. A nextgen Silent Hill megjelenéséig: PSP híján nagyon jó választás az a game, a horrorral foglalkozó számban. Örülök, hogy írtátok!



A Sillent Hill Csapats PS2-es verziója tehát teljesen – és elvárásoknak megfelelően teljesített. Legutóbbi érdemait látom, ahogy a kispárral nem rendelkező, az Origins-re régóta ácsingózó rajongók is részésszerűen végre a Travis által megalkotandó, valamint megalkotta tehettek a Sillent Hill csoport hűnőző, előzetes rére. A fanokat tekintve talán még annak a ajánlom, akiknek még megvan – PSP-s változat, hiszen egy kitaláló hős nem igazán handreable változóját (ha azon kézd kiválóan teljesített) is). A stílus szimpátiázásán se habozoznak, ahogy a sorozattal éppen ismerkedők sem. És am sem, hogy végre – pokolom láthatóan a Sillent Hill széria eme jól sikerült felvonásának PS2-es kópóját, a többi rére doboza mellett.

Petúnic



STUDIOS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (155 kb)

- ✓ nagy képernyőn a játék jobban érvényesül, részletesebb karaktermodellek

8 pont

Új üzleteket nyitunk!

Debrecen (Árkád)
nyitás: 2008. nov.13.

Kaposvár
nyitás: 2009. ápr.02.

Szolnok
nyitás: 2008. okt.12.

internetes rendelés:
www.576.hu

telefonos rendelés:
06 70 365 0385

Budapesti üzleteink

Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Arena Plaza	06 1 324 70 04
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17

Vidéki üzleteink

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Tatabánya Vértess Center	06 34 801 440



576
KONZOL

www.576konzol.hu

ELŐFIZETÉS

3.799.- 1/2 évre

6.999.- 1 évre

• **Előfizetés személyesen:**

Comgame 576 Kft.
1042 Budapest, Árpád út 112.

• **Előfizetés postán befizetve:**

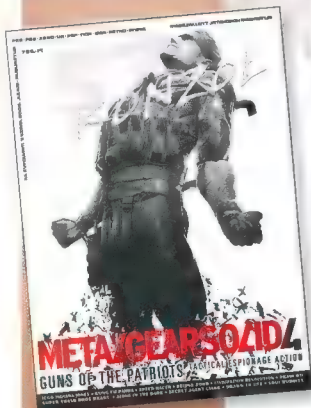
Belföldi postautalványon (rózsaszín csekk)
Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

AJÁNDÉK!

Előfizetőink választhatnak ■ 2001/2002/2005 teljes évfolyam között!
(Amíg a készlet tart.)

Kérlek nevedet / címedet pontosan és olvashatóan add meg,
csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!

További információért hívd ■ 06 70 365 0385 telefonszámot!





576

XBOX 360



METALGEARSOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

köszönhetően élve megússzák. Persze Johnny kimarad =
egészből, vele láthatóan nincsenek szinkronban = többiek. Liqui-
táborhelye már nincs messze, Snake és a csapat útjai pedig szét-
válnak.

Middle East – Crescent Meridian

Az embermilévit Henk Trooster szobrászka itt létez a görzsisban, az utca
vetero ajtósz közelében, ha nem ott elvett a gáz: kőszűk. Az utca
pára mész át a ládákön, az csatlakozó a helyi körkört. A milicia szegély
gyere egy tank köré, a jobb oldalon haladva irány a PMC-vez. Fegyeld a bal
oldra lefelé épületek alatti, mert ott is lehetnek, szűk lesznek katonák. A
utmon megállt a tank, végzett az összes láthatóan belüli PMC-vel, (tudom,
ajánlani az (M+4)-est) és folyozd az utat a bal oldalon lefelé melkellük felé.
Mász fel a létrán és a tervet előre értezt el a mesterségesű. Ezre a színt
színt a javelln rákötve víz rá, szed fel. Nem ajánlom, hogy átmenj a lo-
vezkedő épületbe, mert könnyedén a PMC-k közé juthatsz vágatást. Ha
lyette meg a PMC-vel, az a milicia szegély irány el ki az összes PMC-
Az ünnepélyes csatlakozás után a milicia sablon bejárhatód a környező épü-
letekig tárgyak után kutatva. Ha végzettél mással fel a körkép végén, balra
lefelé épültre, és a katonaszó végfelhála ugorgi fel az utcára.

Middle East – Urban Ruins

Iszervekkel) meg a Drebin Post-rendszereiről, ugyanis nagyon fontos lesz a társaságban. Minden felvett ügyvezető, ambíó más van egy a birtokában, automatikusan Drebinhez kerül, nekem más nincs szükségem rá. Ha például felveszel egy olyan AK-t, ami már a kezdetek óta megvan, megadott számú DPF-kaput érte, és minden további felvett darabért ugyanolyan. Az egész tranzakció automatikusan megvége, nem kell vele szorongalni. A DPF aztán felhasználható Drebin boltjában, ahol további ügyvezetőket és műnicipiót vásárolhatsz. Szerdánként és vasárnaponként egyébként 20%-os akció ár.

Már most is bizonyára van olyan fegyvered, amire **■** van írva „ID-LOC-KED”, és természetesen a továbbiakban is találni fogsz jó néhányat. Ez azt jelenti, hogy azonosító szövegek hozzájuk, tehát Snake egyelőre nem tudja használni. Bizonyos DP összegért Drebin tisztára mossa őket, és onnantól kezdve a rendelkezésedre áll.

Lenetozoged van kiegészítőket vásárolni és szerelni a fegyverekre, már amelyekre lehet. Az M4-edre például mindent szerelhetsz, ami csak kapható: hangtompítót, lézeres célzót, távcsövet, stb. Hangtompító lehetőleg mindig legyen minden olyan fegyveren, amire fel lehet szerelni.

útvonalon lehet haladni, de ha mégsem tudod, merre kell menni, kapcsold át a SE-t éjjellátó módba, és kövesd a lábnymokat - gyerekjáték.

Snake-et felkészületlenül éri az ajtó mögött álló fegyveres. Es nem az a nagydolgós katona, aki korábban láttunk? „Dobd el a fegyverd!” – szöltíté fel Snake-et, aki egyelőre kénytelen követni a parancsot. Aki meg akarja menteni a világot, annak meg kell adnia az utasításokat. Egy ügyes csellel azonban egy szempillantás alatt lefejezve! – állírologos veterán. Pechére a négy fős csapat többi tagja is a szóban van, fegyvereik csővé pedig egyenesen Snake-re szegeződik. A maszkos nő közelebb érve feltűnik Snake-et; ccsak, Meryl az Kiderül, hogy ő és a csapata Snake informátorai, akikkel találkoznia kellett: a Rat Patrol Team 01. Meryl almodnia, hogy Linid névű nőtana érkezett a társához.

Immeretlen nő a színházban. Bemutatóra került a színpadra: Ed, a mesterlovász, Jonathan, az grízis, akinak a haja felkapadott: Ed, és végül, de nem utolsósorban Johnny, másik nevén Alkin, a technikus, mindenkinek kedvence: bábjátszók a kúrdoktornak. (Igen jól sejtés, ő Guzman, a Johnny, aki az MGSI-ben és a másodló részben is szerepelt, és akinak a nagypapa volt Big Boss (név szerint: Jany) neozsantológus és kőműves, és kiderült, hogy a káposztát a kőművesek nem szeretik, és a kőművesek nem szeretik a kőműveseket. De Meryl mindig is magáé volt a színpad, és most csak a kőművesek koncentrált. Tudja, hogy Liquid lázadásra készül, de állítást színter az SZP rendszer miatt képtelenség, hogy skitöréssel töltsön. A rendszer minden katonán minden modulátum felvilágosítást nap 24 órában. Nem csak, hogy felvilágosít, visszafoghatatlan érzelmek: és növekvő érzékelési hatékonyságát. Természetesen Meryl-ék megkapják a nanomásmintát, amik a rendszer

észerve csezik ki. Meryl színtérít meg a Váhalányt így is tájékoztatja a PMC-k, mondjuk a nanomásmis eltávolításával, azonnal letiltatja az azonosítójukat, így a fegyvereket nem lesznek képesek követni. A rendszer bombabiztos, és kész. Merylnek a hadsergő küldte be, hogy foglyul ejtett a PMC-ek, és kémkedjének Liquid után. Annak hallatán, hogy Snake Campbell kérésére jött a helyszínre, Meryl dühöten törni-úzni kezd. Campbell ugyanis az apja, akit gyűlöl, anélkül a vén képek feleslegű volt egy fiatal nő, és gyerekük is született. A beszélgetést váratlanul megfordíto: az épületbe bejuttott Liquid magánszere, a Frogs (Beláik), más néven Haven Troopers. Snake és Meryl csapata összefog, hogy legyőzzék a tucatásainak érkező ellenesét.

Liquid elit osztágyával, a Haven Trooperekkel (továbbiakban HT-k) fogszerződésről, akik egytől egyig nő. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy amennyiben egyetlen egyet ☐ ölsz meg közülük, csak elkábitod, illetve kiütöd öler, ☐ HT szobrocskát kapsz = erőfeszítéseidért (amikor aktuális a feladat)

Middle East – Downtown

A milícia és a PMC-k itt is csatároznak. Siess a helyi erők segítségére. A kezdőhelyedtől jobbra haladva jó néhány tárgyat gazdagodhatsz, és a szűk utcákon haladva kikerülheted a PMC-eket és a harcokost.

[illegible]


Beauy és a Hell Bat ország cipaire (Kősbőg megduadt, kék őt). Ha mino az őtöt megterezte, a jutalmát a Sósó Gun lesz, egy napenagyságú m ködö, iszonyat király feje. A szobrok egyébként: a Mission Briefinget kelt, a repülőgépek kényháibán megkínétek lesznek.

Első fejezreknél abszolút az M4-es ajánlom, ha pedig már a birkodoknál van egy szögűn, akkor a közeli ellenségekre azt használod. A belébesítés kénytelenség az MK 2-es alapoztatásúja hagyatkozás, illetve Sun gránit cokra. Mindig követd Meryit és a csapatt, mert ha elkáldósít, könnyedén tucat HT-t közelebb. A CQC-vel reagál, ugyanis bársony komorai blokkolják, és kapásból ellentámadással vizsgálja a sikertelen próbát közeledő. A csapattársaidat lehetőleg kiáld, mert ha bármelyik meg hal, kezdetektől őt az egészét.

Ná, induljon a hűtő Vontu! fedezze be, mondjuk a pult mögé, az ládát az pár HT-k alik a cefőre érkeznek, majd kövess Meryléket át a lépcsőn. Ez emeletet már elárasták; ez elit katonák gondoskodó lóra, hogy vagy mindig mozgásban légy, vagy biztos fedezékben, mondjuk az oszlop mögött. A szemközti oldalon és a falakon is lesznek, ugyanis bárhol képesek megkapaszkodni. A konyhához érve imádkozni kell a falra, ha nézve van olyanod. A HT-k két oldalról fogják támadni, így próbáld meg eldönti folyamatosan ritkítani.

[illegible]

Innen a liftakna bizonyul **■** egyetlen kiútnak, és Meryl **■** csapattal együtt le is veti magát a mélybe.

ör egy dzsipp gépágrója mögött, őt leszedheted, és aztán kövesse a túlvilági lágra a park bejáratát őrző társ. Bejuthatsz ott, ahol  őt állt, vagy a szemléltető ábrák alapján lementél. Az előbbi esetekben inkább tájékozódj le a parkban, és ne a katonákra támaszkodj.

az emelések. Az emelést hirtelen és a fe-

Menj tovább a csőber felé. Az őrcoronából figyelő katonát feltétlenül szedd le. Figyeld meg, hogy a többiek merre járöröznek, és cselezd ki őket. Összesen négyen lesznek. Tárgyak után felesleges kutatnod, mert minimális a jutalom. Ha úgy döntönnél, hogy leszeded a PMC-vegyt, egyenként a többi

biéktől elszakadva végezz velük. A cél az északra lévő, vörös ajtó. Mielőtt bemennél, a SE rajdajával győződj meg róla, hogy nem jön-e éppen át egy PMC a következő helyszínről.

Itokotzon nőt. Meryt az egyik tetszelegő fegyver Snake-é, és rájön, hogy valójában azért jött, hogy Liquid megölje. „Kedzhetők” – szöli Liquid a rádióba. A Gelokok mégbeszélnek, mire valamilyen furcsa roszszület lép úrra a PMC-ken. Nem csak rájuk, Johnny kivételével Meryt is összeesnek, és a földön vonaglanak tehetetlenkedve. Nemégyik látom a miként púfúli, némelyik csak a kezébe csapdézhangja magáé. Nem gondolatok, vagy ha, hogy ilyen könnyen fog menni!” – mondja Liquid a melettsé, álfő nézők. Láthatóan rák az eredménynek. Snake-er a hátszál nem a tiktokozás felén, és épphogy át tudja vonzani, nem magta a földén telenegz katatonkon Liquid elé, aki ezekkel szavakkal üdvözlő: „Tetszeleg! Reg láttalak. Mégbeszélte vagyni az apák-mamák!” Szabados kálfiát ki magukat, és eltövezzük. Állás eszméletlen lévő Snake-hoz odastál a tiktokozás nőt. Naomi az A nyakába nyom egy fegyverként, és Snake-et a soros befutójára osztázi. Liquid és Naomi hallgatnak távoztól, majd a földön megmozdítják a fegyverét, és Johnny von szöli biztonságba, aztán először elötte minden.

Az eligazítások alatt

tárgy, közvélemény-kutatásokon egy-egy alkalmi szerkesztés: Egy digitális karrier is van rá, azaz amíg forrásként készíthetsz. Ha a negyedik szimulációs alkalmat szerzed csak meg, különleges képességek talán benne. Ha bizonyos szereplőknél nekilátok a kis robottal, maszkokat kapsz, amiket később fel is tudsz majd venni. Az első eligazításnál Campbellnek utazás megkaplato az az maszkja. A második alkalmat Óceánon teheted meg ugyanezt. A harmadik során Sunmyak és Naomium utazásuk pedig Rád két különbséget mutatja le a zied. A Mik, ill-évi egybékint meg lehet szárazítani: elektromosítottak a csirkéket, válthatsz számot a rádiót, és egyszerűen, amikor a távközlő az ártatlan van, Campbell ádott helyett átkapcsolgatsz, ha bennimodell vetésére.

egy egész napig ki volt útve, és hogy ő még a szerencsésebbek közé tartozott: némelyik katonának megállt a szíve az eset során. Otácon tudja, hogy Naomi ott volt, ugyanis a nő később kiállt, és dőlt neki egy videójánál. Naomi ebben elmondja, hogy Dél-Amerikában tartózkodott, és hogy Liquid célja a SÖP rendszer megszerzése. Naomi a nanomáshinak szakértője, ezért rabolta a Liquid. A lázadás előkészületei lázasan folynak, úgyhogy Snake-nek sietnie kell. Snake gyantát, hogy csapda, de kéntelen bele kell menni a küldetésbe. Hűs óra a repülőút Dél-Amerikáig, addig Campbell szerez a Nomadnak leszállási engedélyt.

Middle East ~ Advent Pala

Egyetlen ellenség **■ ■ ■ ■ ■** lesz **■ ■** épületben, úgyhogy kifújhatod magad. Ellenben dugig van csapdákkal és tárgyakkal, szóval melegen ajánlott az éjjeli-

Szedd össze a közelben lévő tárgyakat, és ugorj le te is!

A garázsszinten Haven Trooperek egy triója támadja meg Meryléket, akik a nanomasinákkal összekapcsolt érzékeiknek

[illegible]

A harc után megkapod a FaceCamot, egy maszkot, ami az OC technológiát használja. Roppant hasznos, akár 14%-kal megnövelheti a rejtettségi indexed. Használd gyakran!

Drebin jelentkezik Codecen: letagadja, hogy ő adta be a vírust Snake-nek, és elmeséli Laughing Octopus múltjának szomorú történetét is.

Snake a laborból kiérve lábnyomokat talál, köztük Naomiét. Azokat követve talán utolérheti a nőt.


South America - Mountain Trail

[illegible]

South America – Mountain Trail Riverside

[illegible]

Naomi és Vassaija tucat PMC kísértésért hullóperre szállnak. Liquid utasítja Yampat, hogy kezdjék meg a műveletet. Snake szép számmal becsúszva a vészportás sz. pont feljé találja. De csak annyit ér el vele, hogy felfedte a helyzetét a PMC-k számára, akik a hullóperet elhagyva ráhálóznak. Vamp a jó szokása szerint etöl sem holtakat, és így figyelemzteti a hullópereteket a sz. pont feljé. A PMC-k megpróbálják a hullóperet megakadályozni, de a hangulc fel ismrt, és a Kőzet-Kelát kísértéshez hasonlóan a PMC-k teljesen elvesztik az irányultatást. Snake is rosszallónál küzd, a felszálló hullópertről Naomi figyelemzteti, hogy használja a fcsedőzt. Közben megjelennek a Gekkok is, és Snake számára reménytelennek tünik a helyzet. Ám vértaratanul megérkezik Drabin harcászója, és befűszek a hullóperet alatt. Naomi megpróbálja Drabint felgyújtani, de Snake az őt megakadályozza, és püli a felszálló Vampel a fedélzeten, Drabin pedig csúsz nyomja a gáz, elmenekül a Gekkok él. Liquid kísértésre megy kudarcba fullad, nem sikerült megszerzenie az irányítást a rendszer felé.

Használd a Drebin harcokcsiján lévő gépágyút. Rengeteg a robbanó hordó. Töld ki őket, ha katonán van a közelükben. Az első területen a cél a kaput előlő páncélos katonák kilövése lesz. Néhány PMC felmáshat időközben a harcokcsira, és hátulról  életeredre törhet, úgyhogy időnként vagy fordulj körbe a gépágyúval, vagy engedd el, és valamelyik erősebb fegyverrel, esetleg ütés-rúgással szedd le őket. Ha eltakarítottad a páncélosokat az útból, Drebin robbogtatója.

Itt már egy csomo Gekko fogja elállni az utakat. Koncentrálj a fejükre, a nagy erejű gépgyűrűt hamar kifekesznek. Lesz, amilyik módig úgy, és úgy rámoja nek megát a harcokcsinál, üggyhö időnként itt is fordul kibé. Értelmszerűen először a hozzád közelebb lévő Gekkokkal foglalkozz, a távolabbiakat pedig hagyd utoljára. Ha eleget leszdedt, újra teljes gázzal mehetsz tovább.

Egy másik harcokosi a nyomatokba fog eredni. A kapuhoz érve Drebin megáll. Csak a kaput lödö, semmi másra ne figyelj egyelőre. Ha Drebin megindul, és figyelmeztet, hogy kezdj valamit azzal az ellentétes harcokosi-val, tégy úgy. Pár lövéstől felrobban, ekkor folytatd a kapu szétcincálását, és rövidesen szabad lesz úti.

Szedd le azt a pár Gekkot, amik hátulról rátk csúsznak, valamint a titeket követő harckocsit is. Miután Drebin a szakadék szélére lökte, szorgalmasan löd a utánaat futó Gekkokat. Drebin teljes gázzal a város felé veszi az irányt...

A városra érve Drebin harcokcsoja egy kemény manőver közepette az oldalára borul. A kilátástalan Snake-ak félre meglendül egy egész csapat Gekko, ám ekkor váratlanul megjelenik Raidek egy feltartás Gekko. Hoppá, Raidenből kibővített nézet, akár csak Frank Jaegerből annak idején. Néhány kisebb sérülés árán, egyetlen karddal és egy kasszel felszerelve egy tucat Gekkoval végez, felémettes, „Snake, most rajtam a sor, hogy megvédjelek” – mondja, miközben egyre több Gekko érzékel, hogy elpusztítsák. Snake a piactér felé igyekszik, Otakon ugyanis ott szállt le a helikopterrel, hogy kimenekítse őket.

Ssnake és Naomi a helleipertörzsek érnék, és Otacón azzonnal fel is kel. Időközben Raiden felgassza a Geoket, és a csapást elindítja. Megérkezik Vamp is, aki Ráiden háttól támad. „Hát őrjé találozkozik” – dövösi Raiden, aztán belenyelést a kését, de Raiden még se nylikan, amit Vamp furcsáll. „Te valahozat vagysz?” „Nem. Egyézőzőző nem faksz a halálót” – találkozik Raiden. Snake és Raiden körüllő a Raiden karját felé, de Raiden még elcsúsz, és a Raiden karját elmozdítja maga. Raiden és Vamp örületes párbáiba kel. Mindkettlen rendkívül súlyos sebeket szereznek, olyankor, amikor egy normális ember ilyen többszörösen behalhat volna. Vamp össze is esik holtan, bár se nála mindkét csap idegenen. Raiden a közegé Geoket elől menekül, és a Raiden karját elmozdítja maga. Raiden és Vamp örületes párbáiba kel. Mindkettlen rendkívül súlyos sebeket szereznek, olyankor, amikor egy normális ember ilyen többszörösen behalhat volna. Vamp össze is esik holtan, bár se nála mindkét csap idegenen. Raiden a közegé Geoket elől menekül, és a Raiden karját elmozdítja maga. Raiden és Vamp örületes párbáiba kel. Mindkettlen rendkívül súlyos sebeket szereznek, olyankor, amikor egy normális ember ilyen többszörösen behalhat volna. Vamp össze is esik holtan, bár se nála mindkét csap idegenen. Raiden a közegé Geoket elől menekül, és a Raiden karját elmozdítja maga.

- Mission Briefing -

Naam elmondja, hogy Liquid Kelet-Európában van, és Big Boss testvér utáni kitaláló. Az SOP rendszer megkezdéséhez Big Boss DNS-e és biometrikus adatai szükségesek. Liquid előző két feladatára a saját és Snake DNS-ével történt, de mindkettőre felülte. Se Solid, se Liquid Snake \equiv Big Boss 100%-os ládája, ezért nem sikerült a rendszerbe jutnia. Snake és Liquid is különféle DNS-ekkel rendelkezik, ezért nem aktivizódott annak idején a FOXDIE Snake szervezetében, holott Liquidben igen. Ma Liquid megkezdte Big Boss testvér, a rendszer teljesén az irányítása alá kerül. Naam elárulja, hogy Big Boss még életben van, de csak a saját számítógépein, így Liquid a biometrikus adatait is gond nélkül be

HARMADIK SZÍN: THIRD SUN

Európaá érkezőre Campbell tájékoztatja Snake-et, hogy hatalmas katonai jelenlét van az országban. Liquid egy PMC-jé egy kis ellenálló csoportot, a Big Mama vezette Paradise Lost sereg rejtekhelyét keresi. Náluk van a Big Boss teste, és Snake-nek mindenképp Liquid előtt kell őket megtalálni. Snake a PMC-k felméréstárolóját kéri, úgyhogy meg kell változtatnia a kijelzőjét. A felmérésakor nem hajlandó átmenni, mire a katonák megpróbálják elhurcolni. Amikor kőzbeavatkozik Meryl, mondván kérsz ezt = embert, és magával viszi. Snake fiatal kislest = FaceCam eredménye. Snake csapathoz érve szegény együgrű helyen bannozni látni Snake-et.

A Közéleleti tetteket Meryl jelentette a feljebbvalóinak, és ■
Elnök végre valódi fenyegetésnek tekinté Liquidet. Meryl most
már egy halom embert hozott, ráadásul az amerikai hadsereg is
jelen van. Ha Liquid megint megpróbálkozik valamivel, azonnal
letiltják a PMC-k azonosítóit, és elkánpják. Snake nem hiszi, hogy
katonai erővel le lehet őt győzni. Meryl megpróbálja lebeszéli
Snake-et ■ küldetéséről, mondván, feleslegesen kockáztatja ■
életét, de Snake haithatatlan.

Eastern Europe – Midtown S Sector

Otacon jelentkezik. A PMC-k parancsára nem mehet ki a helyi lakosság az utcára, úgyhogy bárki, aki itt kószál, valószínűleg \equiv ellenállás tagja. Megnyugtatója Snake-et, hogy Raiden rendben lesz, megtalálták Dr. Madnart. Naomi és Sunny el is virrák hozzá, hogy meggyőződve

Az a kutyuc, amit Otacónál kaptál, valószínűleg **=====** kell majd használnod. Csak akkor lesz szükséged rá, ha nem szomszédai álló vesztettél egy ellenállót, vagy esetleg megöltél. Nem kotelezo a civil szereleben maszkolnod, sőt, inkább nem ajánlott. Válasz vissza **OC**-ra, sokkal könnyebb lesz az az bajaid kijavolása. A közkegyelűed **1** első jobb kanyarhöz érve első le jön az első ellenálló. Kövesd, ne vesztisd szem elől. A hátd mögötti utcában lesz egy iPod száma, ha esetleg rá vagy kattintva a zenére. A passat követve egy olyan szakszöveg érsz, ahol lesz egy ör.

Ha az ellenálló megölt egy katonát, egy ideig meg fog állni. Ha túrelmeben van, talál majd egy olyan útvonalat, amivel elkerülheti a figyelmeket. A leg-

jobb megoldás azonban az, ha egész egyszerűen tivolról felbe lövöd az örök, hogy tovább tudjon jutni. Nyugi, nem fog hátrányozni, vagy iyesmi. Ha meg is látja ezzel szembe, csak annyit történik, hogy visszafut a kezdőhelyére. A pasas néha elszúrhatja a bujkálást, és észreveszik a katonák: ekkor letartóztatják. A PMC-kkel végezve azonban újra szabaddá tudod tenni.

látható, hogy a park kapujánál is van egy eber PMC, és itt érdekelt a csendben. Ha szabad az út, a férfi a park felé indul. A parkba érve lesz közepén egy hiányzó szobor, aminek a helyét át tudod venni. Ha vársz egy kicsit, az ellenálló pont ott fogja elvezetni folyó úgyait, hehe. Egyébként, ha itt a parkban néha a háttal mögött nézel, látható, hogy követ téged egy ballonkabátos fickó, és néha ki-ki hajol a fedezékből. Ha odamész, hogy megnézd, csak a hűlt helyét fogod találni. Valon ki lehet?

Eastern Europe - Midtown NE Sector

Az itt lévő PMC-eket feltétlenül hagyj békén. Szorosan kövess az ellensé-
lőt, mert ill. biztosan ki fogja kerülni a helikopter kereséslámpáját. A követ-
kező utcánál, két órház erve a passas megkísérel csendben elhaladni mellet-
tük, de felrúg egy dobost, és észreveszed. Gyorsan kapd le őket, és az ellen-
álló el fog futni. Maradj ott, és ha vársz pár másodpercet, folytatja útját,
mintha mi se történt volna. Egy sikátorba érve a következő helyszínre jutsz.

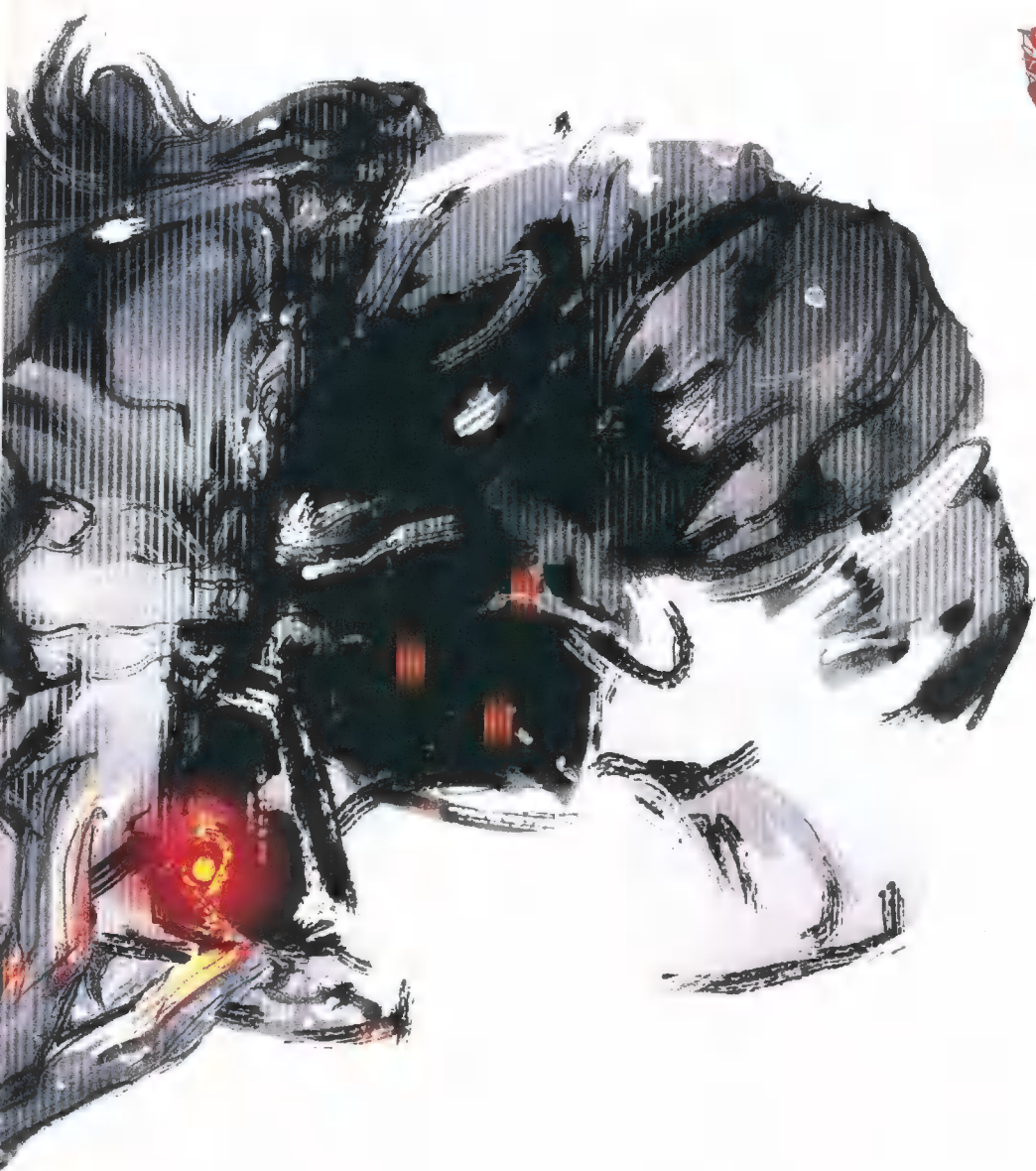
Eastern Europe – Midtown ■ Sector

Az ellenállóak még foglaltak PMC-ek, így már gond nélkül továbbjuthatnak. A katonáknak két órádélutánig kell tartani egybeként két Rakéta, vagy ha nem tudnak, akkor a Rakéta kiérkezéskor meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését. Inkább a Rakéta megérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését. Az ellenállóak még foglaltak PMC-ek, így már gond nélkül továbbjuthatnak. A katonáknak két órádélutánig kell tartani egybeként két Rakéta, vagy ha nem tudnak, akkor a Rakéta kiérkezéskor meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését. Inkább a Rakéta megérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését. Az ellenállóak még foglaltak PMC-ek, így már gond nélkül továbbjuthatnak. A katonáknak két órádélutánig kell tartani egybeként két Rakéta, vagy ha nem tudnak, akkor a Rakéta kiérkezéskor meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését. Inkább a Rakéta megérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését, majd a Rakéta kiérkezése után a Rakéta kiérkezését meg kell várni a Rakéta kiérkezését.

[illegible]

1964-ben, pontosan fél évszázaddal ezelőtt, Big Mama, akk akkoriban EVA-nak hívták, egy Operation Nakea Ester néven keresztelt küldetés részese volt. Itt ismerkedett meg Nakea Snake-vel, a későbbi Big Boss-szal. A missziót egy Zero névű ember vezette, a c pedig The Boss, Nakea Snake mentorának kitáratlása volt. EVA akkoriban a kinni kormányának létezikett, akik azaz biztákk meg, hogy _____ meg a Filozófus Hagyatékát, egy hatalmas vagyon, ami a hála után is a küldetés befejeztével The Bossról Nakea Snake-re szállt. EVA elhúta a küldetését, és szórakozott a Big Bossal. A küldetés után végül a Nakea Snake a vállalkozást újra Big Bossnak adta. Időközben Major Nakea Snake egy másik politikai életet. Ocelott karöltve egy új szervezetet kívántak Amerika előtt állítani, ami The Boss elkötelezett kívánta megvalósítani: a Patriótákat. A későbbi folyamán meghívják Big Boss, majd csatlakozik EVA, Para-Medic és Slient is. A Filozófusok

REX állítja meg: Otacón megcsinálta! Raiden átadja Susan üzenetét a hirtelen előbukkanó Naominak: „Sikerült jól megcsinátom öket”. (Ez == üzenet később fontos lesz.) Naomi Otacónra bízta, hogy megsebadítsa Vampet a szenvedéstől egy fecskeendől. Vamp elveszi, és magába szívja. Ezre beteljesül a legfőbb vágya: meghalhat. Otacón döbbenten nézi végig ősi ellensége halálát. Naomi elárulja Snake-nek, hogy Liquid ellopta a Patrióták egyik anyahajóját, és onnan tervez nukleáris támadást indítani. Ez az anyahajó lett Liquid bázisa: Outerlands. Snake végzte az, hogy biztosítsa, hogy a következő generáció ne örökölje az előzőek



516

KONAMI

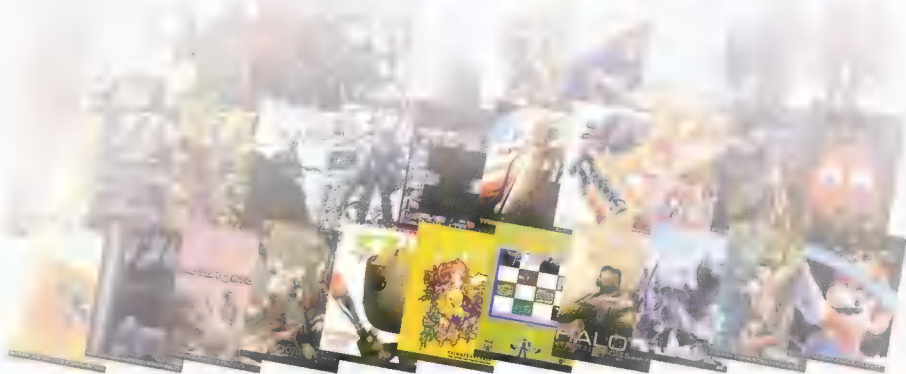
NINJA GAIDEN



AKCIÓ!

576 KONZOL

2001 2002 2005 2006 2007
évfolyamok



Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam
rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait,
amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg
adataidat és már küldjük is.

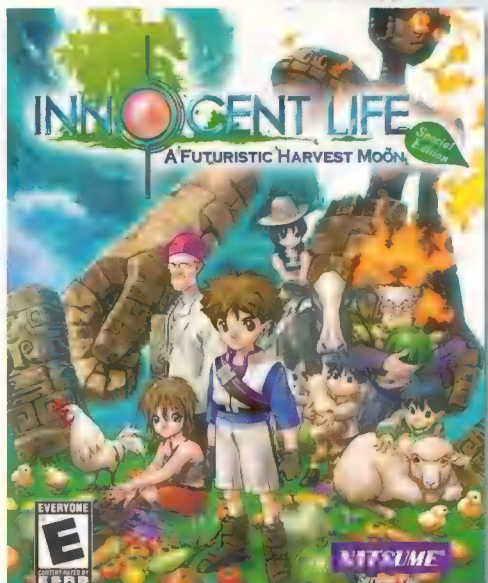
(Kérjük, hogy nevedet, címedet,
telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted:
az 576 KByte üzletekben

Megrendelheted:
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686
interneten: www.576.hu

999.- / évfolyam

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999. Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes. (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)



A közeg alig párvezédes történelme alatt mára számos olyan végeláthatatlan sorozatot kellett életre ■ videojáték-árpán dolgozó jó pár lángelme, amit ■ közlés, közölt, vagy éppen közölgött alakított ki. Ilyen folytatásokkal, kiegészítésekkel és melléklettel is (csakán hemzsegő franchise többek között a Final Fantasy, ■ The Legend of Zelda, és a Dragon Quest sorozat, vagy éppen aktuális érdekesnek tűnő tárgya, a Harvest Moon széria (az is érdekes megfigyelésre adhat okot, hogy ezek a gigantikus játékok többször is a japán nyelvtől érkeznek). A 10 éve órák indult Harvest Moon egy tulajdonképpen ökológiai szimulátor, melyben a gazdasági és pórkapcsolati tényezők dominálnak (kvízzig így a Sims és a Viva Pinata típusú játékok elődjének tekinthető).

A sorozat még ■ megfogalmazott Super Nintendo kezdetén kezdte pályafutását, és azóta számos géptípust meglatogatót már, legutóbbi éppén napra pontosan egy évvel ezelőtt volt alkalom beszámolni Wilson elvtárnak az Innocent Life PSP-es verziójáról, amit most a PS2-es port követett. Ahogyan ■ nagybecsű kollektora már kifejtette, az Innocent Life ■ Harvest Moon széria egy úgynevezett letagazása, mely már csak igen halványan kapcsolódik a sorozat fő történeti szálához. A "Special Edition" elnevezés pedig akár nyugodtan figyelmen kívül is hagyhatjuk, lényegi változás nem történt sem a grafikai, ■ tartalmi vonatkozásban.

A történet középpontjában Harvestfame Island szigete áll, és egy küszöbön álló természeti katasztrófa, mely a helyi villámok kitörésének közelében jelenkezik. A konfrontációt az emberi szék hanyagossága okozza: mivel egyre több gépet alkalmaznak és azok lekezelését helyettesítik ■ kézzel munkát, ■ természet megőrzése készülő. Maga a faház egy android, akit egy bizonyos Hoge Groin professzor hoz létre, és az

ő irányítása lesz a feladat. Még ha aranyos, rajzfilmeszerű megjelenítésbe, RPG játékokat megszégyenítő társalgásokba is csomagolják, attól még a gazdasági szimulátoroknak megfelelően kell sajátítaniuk a földmunkaközpont feladatát, és rá kell jönni, hogy a különböző talajviszonyokhoz melyik termény az ideális (valamint milyen piaci árakon lehet majd kiki megvásárolni). Nagyjából ez a fajta kőförgös és szisztema ■ játék mozgásterülete, amit a sziget bebarangolása, és az emberekkel való kapcsolattartás fűszerez (pár belépő segédlet és megnyitási lehetőségek). Sok útjára és nagy stílusmegvalósításra nem számított, de egy pár napos kellemes nyári elfoglaltságra jó lehet.

Bogá Péter

INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON (SPECIAL EDITION)

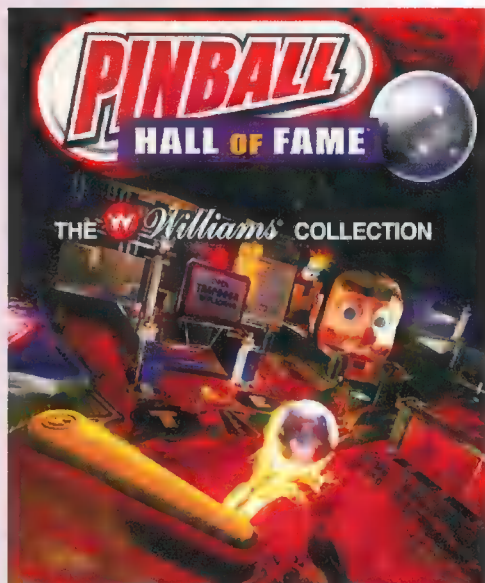
Platform: PS2
Kor: 10 évesektől

grafika: jó
játékvezetés: jó
szórakoztatás: emegy
zene / hang: közepes
hangulat: emegy

1 játékos
memóriakapcs ■ mb

✓ élvezhető környezet, szép táj
X csak csak a psp verzió: memóriát, zenét, hangot, színt, minőséget, színt, minőséget

5 pont



A világ legpatinásabb, legnépszerűbb és legkeresettebb flipperjátékainak állít emléket az ■ gyűjteményes játékközpont, melyet 4 évvel ezelőtt indított útjára az amerikai illetőségű Grove Entertainment. A sorozat egyes epizódjai egy-egy meghatározó szerepet betöltő veterán arcoktól származnak – így ■ Gottlieb és a Williams osztály kerületi területe az idén debütáló folytatásban. A példátlanul élvezetes fejlesztés PSP, Wii és PS2 címtírral közül az utóbbival volt szerencsém pár igen kemény napot eltölteni, mely szám szerint 8 osztály tartozik ■ cég történetének legmaradandóbb alkotásai közül. A kincstár részét képezi Black Knight, Firepower, Furhouse, Gargoy, Pin Bot, Space Shuttle, Tiki and Whirlwind (közvetlenül) ezeknek mindegyike, ■ világban is létező automaták szinte tökéletes digitális kivételével, és ezzel együtt remek korrajz az adott időszak világképe és digitális feltevéseiről. A PSP és a Wii verzió ezeken kívül további két extra osztály is tartozik még, melyek a Jive Tiki és a Sorcerer névre hallgatnak.

A műfaj költészeteitől akár az írhathat az ember, hogy az ilyen típusú játékok képernyőre adaptálása csupán egyszerű ügyjelölés ■ fejlesztési díjak száma. Pedig a szomorú helyzet az, hogy az utóbbi években tapasztalt tendenciát pont az ellenkezőjé sejtett. Az elmúlt évek igen látványos és sűrű kínlatba borított hozzáállást, vagy éppen gyors leértékelést sejtett, ahol már a győztár hős formációk erői elbocsátottak a közönség társaságába, és a játékokat, nem beszélve a díjakról, vagy éppén a pályafutásról a pályafutásból következő játékosok problémáiról. A The Williams Collection ebből a szempontból nézve azonban szerencsés választásnak tekinthető: az ózónív előtti Pinball Dreams és Pinball Fantasies játékokat eltoltnak számító minőségű túllépett, abszolút a kor követelményeinek megfelelő technikai szivárván.

A cselekmény egy profánul lemodellezett virtuális játéktérben zajlik, ahol akár külsőleg is leheltségű nyílik megcsodálni a gépszerkezetet (szó szerint, hiszen elérhető az összes osztály korlátozott szórólaj). Ami pedig még akár ■ kezdő játékosok is ■ képernyőre állhat, az a minden egyes osztályhoz készített részletes útmutató, mely során akár lépésről-lépésre áttekinthető, hogy mik a pályafutás paraméterei, vagy akár rajtelt zúg. További kedvező lehetőség a 4 játékos számára üzhető verseny, illetve, hogy az osztály működésének és kezelésének egyszerűsége és élvezetessége a játékmenet ad lehetőséget. A zenei világ is ■ eredeti zenei hangulatot tükröz, ígyhogy a címek ■ flipperes világban való megjelenésével, mindenképpen legyen egy próbát a The Williams Collectionnal is, maradandó darab.

Bogá Péter

PINBALL HALL OF FAME: THE WILLIAMS COLLECTION

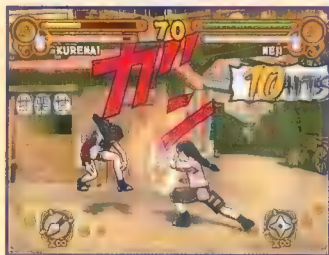
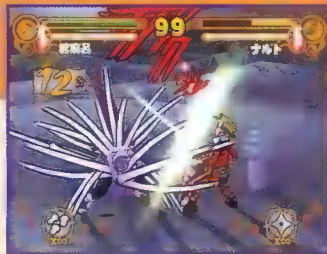
Platform: PS2
Kor: 10 évesektől

grafika: jó
játékvezetés: jó
szórakoztatás: közepes
zene / hang: jó
hangulat: jó

1-4 játékos
memóriakapcs ■ mb (5 kb)

✓ hangulat és kivételesen terén
X de kivételesen terén

8 pont



Híába gázolunk térdig az aktuális konzolgeneráció csúcskategóriás játékaiban és csodaszép látványvilágban, az előző generáció nyílvánképpénél, a PlayStation 2-re – mai napig totó irodalmen népszerűségének köszönhetően – még jelenik meg egy fajtyűsöbörző produktum. Ez a levelező szokás a géptulajdonosok számára bizonyára örömteli, viszont számomra, aki közel 2 éve a HD korszak és az Xbox 360 rabja, nem kis kihívás volt visszazokogni a szemem a 4:3-as képernyőre, illetve pixelekdről sokaságokhoz. Sosem gondoltam volna, hogy a tartalom felett gyönyörűségeket a külső, de úgy látszik a környezetem nagy úr – így most igen csak megzavartam, hogy objektíven láthassam az **Ultimate Ninja 3** eredményét...

LÉZDÁN AZ ORSZÁG

Ha visszagondolok az utóbbi évtizedben Magyarországot „elektronikus úton érő” kulturális hatásokra, igen impozáns névsort kereshetnék ide. Elég csak a Tetris-lázat, a Tamagotchi örömet, a Yu-Gi-Oh! térhódítást, vagy a Dragon Ball által keltett hisztériát alapul venni: mindig volt valamilyen külső hatás, ami által az egy levelezőszereplőbe, fiatalok korosztályi megfigyeléséhez. A 2000-es évek vége sem múlt el újabb örül nélkül – a legújabb áldomást a Narutónak hívjuk. A Naruto először '97-ben egy egyszerű manga-történetként indult, majd '99-ben kapott saját sorozatot. Népszerűsége azóta is töretlen, anime is készült már belőle, amit akár magyar nyelvű rajzfilmsorozatokban is nyomon követhetünk. Számra készülnek a gyűjtőhöz kártyák és grafikai arculatok, zenei világokba – legújabbban pedig éppen videójáték formájában hadít. A mindössze 34 éves készítő Masashi Kishimoto világhírnévre lör.

DIMÉGIK KICÉNYZ BOLTA

A játékok fejlesztő CyberConnect2 nevű kiscapat már letette a névjegyet az átlagos készítésben, hiszen többek között az ő nevükhez fűződik a haek sorozat is, és most már jó pár éve a Namco Bandai ágazat alap gyártója a Naruto-játékokat. Nézzük milyen lehetőségekkel kecsegtet legújabb alkotásuk. A választható lehetőségeket a főmenüből érhetjük el.

Ultimate Contest: A játék tulajdonképpeni lelke, avagy a kalandozás, és felfedezés örömeit nyújtó komplett 3D világ. A sorozat alapját képező Konohagakure falu lesz teljes egészében bebarangolható a ninjatancsokból álló Team 7 csapata

MARTIN BELLAULT

„A game player: B körül: állapotértékeléssel szerepel a világon, úgyhogy elmondható róla, hogy valószínűleg igen jól sikerült. Sajnos az Naruto-támban nem vagyok kompetens, ez ugyanis így olyan rajzfilmsorozat, amit kimaradt az elemből. Ha rájövök lennék, egy percig sem haboznék a vásárlással: én szívesen a grafika közelebb kerülne.”

által, akik különböző kalamajkákba keveredve próbálják saját szellemi és fizikai fejlődésüket szolgálni. Különböző feladatokat és küldetéseket kaphatnak, amik teljesítése esetén előre meghatározott pénzösszeget gazdagodhatnak. A karakterek a teljesített küldetések után fejlődhetnek is, és persze különböző felszerelési tárgyakat is szerezhetnek.

Hero's History: Avagy a háttértörténet megismerése, egy kis interaktív gyakorlással egybekötve.

Vs. Duel: Tulajdonképpeni egy az egy elleni küzdelem, rengeteg beállítási lehetőséggel (idő, nehézség, tárgyak megjelölése, hendikep).

Iruka's Training: A gyakorló szentély maga. Itt különböző technikák, és mozdulat elgátlására van lehetőség. Minden eddig megnyitott karakter és az általa elérhető összes mozzanat kipróbálható. A görögletlenebb tanulás érdekében a játékosokat különféle instrukciók segítik egyes elemek betanulásában.

The Break Room: Avagy a pihenőszoba. A játékhoz szervesen kapcsolódó, de amolyan szórakoztató, pár percet, ügyességi mini-játék gyűjtemény, amely például kiküszöbölődő vagy levelezéshöz kötelek. Három alfaja található, a



Tree Climbing (femászás közben élénk akadókágok kerülgetése), Nice Guy's Exercises (egy gépi, vagy humán ellenféllel valókezdve különböző erőnléti, ügyességi feladatok, mint felvétel, mosz, és guggolás lenyomása), Tenten's Target Practice Dojo (reflextémérő célba dobás próbababókról). Ezeket általában játszható jég, vagy babókat ellen, meghatározott időre, és nehézségi szinteként is differenciálhatjuk.

Tanzaku Markét: A játék során gyűjtött pénzmen ellenében a piacra mindenféle cseccbecsét, illetve gyártárgyat begyűjthetünk. Legyen szó zenei betétekről, akciókártyákról, vagy szobrokról, a Naruto világ minden kincsé fellelhető lesz itt.

Naruto's House: Egyzerítő szentély, ahol az összegyűjtött és megvásárolt cuccok megnézésére van lehetőség.

ÉRTÉK EL

Mindig nehéz egy karakter, vagy márkaspecifikus termék objektív értékelése, hiszen jogom, aki igen járban Naruto világában kevesebb tudja értékelni azokat a művészeti dolgokat, amit egy közgyökeres rajongó kapásból kiszűr. Mint játék, az Ultimate Ninja 3 tisztességes iparmunka, látszik rajta az átgondolt, tudatos design. A sokréti lehetőségekkel igyekeztek lefedni többajta játéksíltust is, így jó pár héig lehet nyúzni a stufát, anélkül hogy megúnná ember. A grafikai megoldás bár ugyan köteleltelen adja vissza a sorozat hangulatvilágát, számomra mégis egy kicsit kopatlannak tűnt – lehet hogy a szemem mégsem tudott eléggé visszazokogni a kissé bódolatlan alakokhoz és animációhoz. De a zenei betétekkel és hanghatások egyetemben legalább olyan komplex és minőségi darab, mintha csak egy epizódot látnék a TV-ben. És az már annyira nem rossz alap. Kár, hogy a Naruto rajongókön kívül másoknak nem sokat fog mondani az anyag, mert ahhoz túl komplexen épít az alapokra.

Bogó Péter

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

NAMCO BANDAI / CYBERCONNECT2

MÁS VERZIÓ: 40 NINJA RINGS

grafika:	közepes
játszóélmény:	jó
szárazlatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

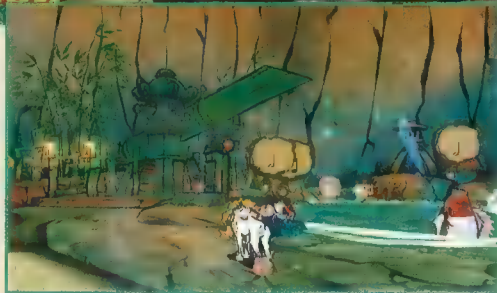
1-2 játékos
memóriaképtény 8 Mb

✓ a naruto hangulat köteleltelen
tulajdonosok az átláthatan
X naruto-ismeret nélkül ártórtelen

7.5 pont



EMBER TERVEZ, FARKAS VÉGEZ



Sokáig lehetne találni annak okát keresendő, hogy 2007 Európában 2007 elején PS2-re debütált, és az IGN által a 2006-os év játékaának választott (hiszen Japánban és Észak-Amerikában 2006 végén jött ki), valóban farradalmi újításokat és ígéretes ötleteket magával hozó **Okami** elődai eredményei miért voltak megelégedés forrása. Ezen financiális tényezőkön túlán közé van az eredeti játékok megalkotó Clover Studio beárazásához, amely kompánia feloszlásáról nem sokkal a game kiadása után döntött a tulajdonos Capcom. A Viewtiful Joe kapcsán is méltán elismert Clover (mely név – találaton – a „Creativity Lover”, a „kreativitás” mesei” kifejezésre utal) legénysége szelének ereszésként után egy saját alapítású független stúdió, a Seeds zászlaja alatt sorakozott fel, amely a tavolyi év vége felé egy másik csapattal történő egyesülés után átkeresztelték Platinum Games-re.

És hogy ezek után mi a helyzet az Okami Wii-vezérlőjéről? Nos, a néhai Clovernek – elnézési a képzavarért – nincs oka forogni a sírjában, ugyanis az eredeti, PS2 szisztemájára optimalizált játék a Nintendo legújabb asztali konzolján talán a valódi célpont-formátúra, ahogy ezt a „tény” a szemlésebb és jól értesült játékosok már az első verzió előjelekkor prognosztizálták. A Wii inkoninkáció elkészítésével a Capcom az onemerk Ready at Dawn bízta meg (a stúdió neve a PSP-es Dante és God of War: Chains of Olympus rajongói számára lehet ismerős), és a városka dícséretre-értőn bírták meg a rájuk bízott feladattal. Olyannyira nagyzeren, hogy ázsztire örökmire nekem van szerencsém bemutatni nektek a Wii jelen kintlátnak egyik valódi gyémántszemét.

„MINDEN EGY EGYENES VONALLAL KEZDŐDIK”

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, akinek még életénél emlékeztetnek Liquidnek a 2006. októberi Konzolban elkövetett, bravúros Okami-tesztje, ami bizonyára hozzájárult

ahhoz, hogy több kópia fogjon a game-ból a boltok polcraíról. A játék részletes elemzésére vágyók tehát arra sziveskedjenek fúrni, a csak a Wii-s specialitásokat keresők pedig erre.

A legelső dolog, ami a játék lemezének belétele után a szemünkbe tűnik, a szemgözegek, állókészítő vizuálissal. Ugyan már a PS2-es verzió is pártját nyitotta festett a klasszikus japán illusztrációkat idéző, tessal rajzolt, teljesen animált, első és vibráló grafikaival, a Wii nagy lapátal tess erre az omiguy sem elhanyagolható eleményre: 480p felbontás, 16:9 képarány, élénk színek, tisztább kép. A csodálatos látványvilághoz nem kis mértékben járul hozzá a Okami tökéletesen kidolgozott, a japán mitológiából merítő története, melynek középpontjában a nap istennőjét, Amaterasut megtestesítő fehér farkas áll, aki Nippon világában nemcsak új életet terem, de démonokkal küzd, feladatokat hajt végre, új képességekre tesz szert és érdekes, sokszor humoros szereplőket ismerkedik meg.

A játék mára védjeggyé vált, a jellegzetes grafika melletti másik, legismertebb jellemzője a „menyési eszt”, melynek segítségével aktiv formáitjuk át a game univerzumban. A több mint húsz esztelkezési technikának háláa tárgyakat vághatnak ketté, napot, csillagokat, hídakat, fákot rajzolhatnak, tüzet, jéget, villámot, bombákat kreálhatnak, és a harc is az esztel használatával történik. Hogy mindez hogy zajlik Wii-n? Esztelben, ám a mozgásérzékelőszerszövel kontrollálva következzen némiképpen bonyolultabban is, mint az eredeti verzióban. Amikor PS2-n a rajzolás következett, a kép egy egyszerűn prezentációba meredezett, és a képernyőn megjelenő esztel az analóg karokkal, nagy precizitással tudtuk mozgatni. Wii-nél a B gombot megnyomva kapjuk a rizzparpon megjelenő, szintelen hurok képet, az A segítségével pedig elkészítünk vonalakat húzódni – szabad kézzel. A hangszly az utóbbin van. A kártyával és a görbékkel nincs gond, de az egyenes vonal meghúzását nem egyszerűn megmutatni – akörkörös éleiben. PS2-n ez sem jelentett különösebb gondot, ám pont ebből fakad, hogy a Wii-s Okami nagyobb interakcióit tess lehetővé a játékok univerzumával, tehát sokkal inkább teremő istennek érezzük magunkat, mint a PS2-es verzióval, ahol inkább a játéktól érkező parancsokat teljesítjük, pontosan és automatikusan. Tehát sokan eleinte valószínűleg meg fognak szenvedni azokkal a mozdulatokkal, ahol egyenes vonalra kell húzni, de a csúpn amek tudható be, hogy a játék képességeit fejlesztés követeli meg tőlünk, játékosoktól is.

Érdekes még szót ejteni a harcról, mely szintén interaktívabban mint PS2-n volt. Az első verzióban ártl gombnyomkodás után zájlottak az összecsapások, melyek szintén nem követeltek különösebb ügyességet. Wii-nél a sikerességhez jó időzés

szükségeltetik: ■ ellenfélhez közel érve megrázzuk a Wiimote-t, majd ha az opponens fekete-fehérré vált, az esztel át-húzza kivégezzük. Ezt sem könnyű megtanulni, de később igen látványos és szórakoztató lesz.

A klasszikus japán munkák inspirálta zenei oldal változatlan, és sokat ad a kardjátékokhoz megszokott játékelményhez. A karakterek furcsa, szaggatott hangolandszája is változatlan. Vannak olyanok, akiket ■ zavart ■ PS2-es verzióban; ák talán ■ örülnek, hogy az audio ezen oldala sem módosult, bár szerintem nincs gond vele.

Már mostanra is nagyon sok dícséret olvastam a Wii-s Okamival kapcsolatban a netes fórumokon, mely alapján a Wii tulajok tisztában vannak azokkal, hogy ez a játék nem hiányozhat a gyűjteményükből, és magam is gondolkodom a be-szerzésén. Akinek már megvolt PS2-n, és rendelkezik Wiivel, szintén javasolom kipróbálásra, hiszen az Okami ezen a rend-szeres tudja igazán megmutatni, mire képes valójában. A nyár egyik emléke lehet – de azért nem a tévé előtt ülő egész nap (vagy ha igen, ittassunk be a napi rutinja némi napozást !), a strandra és a bulikra is gondoljatok! Jó pihit mindenkinek!

Peténia

OKAMI

CAPCOM READY TO RAMPAGE

grafika: kiváló
játékosztárság: jó
szavatosság: kiváló
zene / hang: kiváló
hangulat: kiváló

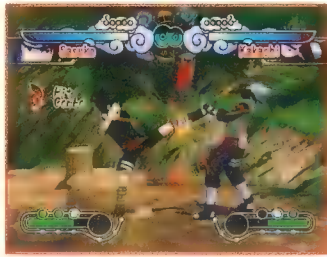
1 játékos, 480p, 16:9

- ✓ szebb grafika és jóval interaktívabb irányítás, közel 30 óra játékidő
- × a precíz kontroll megszerzéséhez idő kell

9.5 pont

MARTIN BALFÖZŐ

„Ez az egész feladat, olyan élmény, mint amikor a természet mint amilyen az Okamival játszik, és megéledésed az sem kellett hozzá és Wiimote-ot, a Wii-tulajok, vegyéltek Okami – olyan játék ez, mint kávézó olvasmányban a klasszikus angolok, és a játék belétele, de nem az egész.”



Lasson már ott tartunk, hogy nem helik el hónap (hár!) anélkül, hogy ne lehessen beszámolni egy újabb Naruto játék megjelenéséről. A narancssárga ruhás főhősúr lasson több bört hűzőnek is, mint azt 9 farka sejtetni engedné. Ezúttal Nintendo Wii-re látogatnak el Sasuke-ék, egy ismétlés, s már-már unalomig ismert össznépi verékedés erejéig. [A rajongókat itt nyugtatom meg, hamarosan érkezik majd a folytatás is, nehogy véletlenül hiányt szenvedjenek.] A Clash of Ninja sorozat még is kockán vette kezdetét, amilyen 2 részt is megélt, s ezt a szálai egyikeznék folytatni ebben a generációban. Mondhatni „Nintendo exkluzív kivételésekről” van szó. A „farradalmi” masinára süllyesztett „Farradalom” taldalekniéivel kiadták játék vajon elszórtlászban mesterkedik.

A SZTORI!

Narutót lasson mindenki ismeri, így a történelmi áttekintést hanyagolnám. A játékok is mindinkább a rajongókat igyekeznek megszólítani – akat eddig sem magoztattak – téma, nem valószínű, hogy ezek halátára majd fellegül rájuk. Verékedés gémmel léven szó a történet nem játék hatványozottan kiemelt szerepet a programban. A sztori a Chunin vizsgákat megrendezése előtti napokban veszi fel – események fondat, a Hórmodi Hokage halálán keresztül egészen addig, míg Jiraiya, Tsunade-vel karöltve harcba nem száll Orochimaruval, aki éppen Avarrejtkevala elpusztításában mesterkedik.

DE MINEK...?

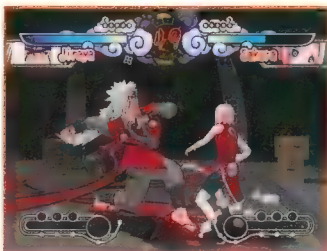
Röviden-tömören ezek lennének a főbb eseményezések, természetesen kitölve az animéből ismert köztes jelenetekkel. Jól hangzik nemde? Igen ám, viszont ezen élmények átélésére csak és kizárólag a Mission módon keresztül van lehetőségünk, ami valójuk be, sajnos igencsak gyengyére sikerredt. A dolgot úgy kell képzelni, hogy különféle feladatokat kapunk, viszont ezek sajnos következtetésül, logikailanul vannak felépítve, kialakítva. Nincsen az az érzésünk, hogy követünk valamilyen feladatokat, ezáltal inkább csak kötelezően leendő feladatokat hatnak. A másik igencsak negatív aspektusa a dolgoknak maga a látás. Nem tudom, 2008-ban ez miért elvárhatóan, de szó sincsen arról, hogy extra kis mozaikjelekkel sokkal tarkították a dolgokat, sőt még a párbeszédet is botrányosak. Állá, a képhe ki-be ugó rajzolt karaktereket képzeljétek el, a képhe még csak a szájuk se mozog, miközben a mon-

dandójukat közlik velünk. Silány, puritán, mintá csak kény- szerből, kötelező jelleggel rakták volna ezt bele.

ÚJÍTÁS, MESTERFOKONI!

De hagyjuk is a kezdeti sokkot és lőssük, a farradalom mit hoz el nekünk a korábbi részekhez képest. A régebbi epizódokban is már meglehetősen élvezetesen volt kioldozva maga a harcrendszere. El lehetett kapni az egészeket a hangulattól, a speciális Jutsu támadások látványosak, s hatásosak voltak, s kombó és „counter” rendszer egészen egyszerűen alkotott. Jól érzékelték a karakterek közötti stilusbeli különbségeket, mindenki megtalálható benne kedvére harcosát. Ezek természetesen mind megmaradtak. Ami jól működött, azon ne változtass, ha – muszáj. Sajnos túlságosan is komolyan vették a fejlesztő srócok ezt a dogmát, vesztünkbe. A nagy újítások elmaradtak, nem kisül... nagyon. A kötelező Wiimote-os kalim-pálás, odamutatós minijátékokat alából megtalálhatjuk a lemezen (összesen 3 db). Továbbá a pályokra most már kisebb akadályokat is elhelyeztek (farrók, szikladarab), melyekkel el lehet kerülni a támadásokat ideig-öröig. Egy-két karakter ment a változhatós listából, egy pár új jött helyette (összesen 20 db van), természetesen a Wiimote-os „öröm” irányítással is felruházták a programot... és...

.... és nagyjából ennyi. Kevés? Bizony hogy az. Még egy nyamvadt új pályát – voltak képesek összekovácsolni, ugyanazt a 6 helyszínt kapjuk meg (ami eleve kevés szerintem), mint a korábbi részben. Amennyiben hozzávesszük, hogy a játék alapból a könnyen felvehető, megszokható, kényelmes irányíthatós fittől gyarapított, akkor máris kiláthatjuk – Wiimote-os kényelmét. Egyszerűen azzal a módszerrel az irányítás ügyellen, kiforraltan, akár egy icipici rossz mozdulat is elég ahhoz, hogy elrontsunk egy kombót. Tévesen is érzékeltet, nem azt csinálja, amit akarunk... s lőssük be, ki az, aki s csata hevében képes higgadtan, halál prezen, ZEN állapotokat feszgetve irány, átlátni a nem kisül grázit. A barárod biztos nem várja meg tők lokoson egy Classic vagy egy Gamecube kontrollerral – mert ezeket is támogatja a program – vög neki a küzdelemnek), amíg szépen



beviszed s gyilkos sorozatot. Áldás, hogy nincsen csak s „varázspalcára” kényszerítve a játékos.

VÉGEFŐCÍM

Mindezen hibák ellenére a játék kellemes szép cel-shaded grafikával bír, kicsit pívottak a effektek a kockáta, de az szerintem alapsávát elvörös. Az eredeti színkonhangok (sajnos csak az animék) is mind s helyükön vannak, rendesen kivitelezett munka. Természetesen megtalálhatóak s szokásos a stílus jellemző módzatok, sőt akár egyrésze nagyon is gyilkolhatjuk egymást, amennyiben arra támadna kedvünk.

A Clash of Ninja Revolution sokkal több s jobb lehetett volna annál, ami. Mindenképpen csak, mint egy újabb (sajnos tucati) verékedő jótéként tekintés rá, ami semmi extrával nem szolgál, s az újítások terén is vérszegényen alakít. Akkor viszont javallót, amennyiben Naruto rajongó vagy, van kivel játszandó, nem vált szerszencsát a kockás epizódok egyikéhez sem, egy igen korrektül kivitelezett verékedős anyagra vágsz ebben is témában, s csak arra, nem többre. Minden egyéb esetben messze elkerülendő anyag. Talán majd a 2. rész... abban talán lesz 1-2 új pálya is.

Roxx

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION EUROPEAN VERSION

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatozás:	közepes
== / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✓ a bunyó maga, 4 játékos
 X arcátlanul újracsomagolt meglehetősen jó játék

6.5 pont

MARTIN HILLER ÁLLÁ

Naruto jóték van már, úgy 1.5, mert köcsökök nem is olyan régen kezdtek gyarapodni. Akat... Mondjuk, amennyi nem szor... Jól a rajongók veszik, hadd legyenek boldogok.



SUPER SMASH BROS.™ BRAWL

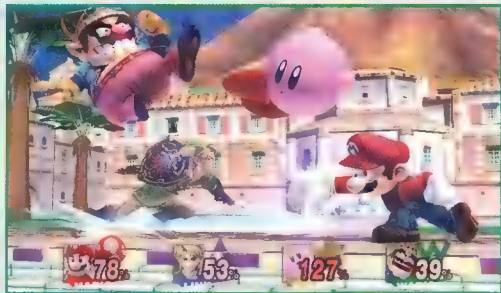
Hatmillió vásárló... igen, ennyi ment el a „legelodot-tabb” GC-s játékból, tesztünk tárgyának elődjéből, a Super Smash Melee-ből. Mi a varázsa ennek az elsőre bugyutának tűnő, kétdimenziós veredős játéknak? A minőség, a tartalom, a hangulat, és azon gyerekekni vagy befejezők, hogy innen-onnan összeszedett karakterek csapjanak össze egy közös kalandban. No, és talán még a nostalgikus emlékek mestéri felelevenítése lehet a siker kulcsa. Ez az új a rész, a **Super Smash Bros. Brawl** a harmadik a sorban, és ha lehet az mondani, elérkeztünk a sorozat csúcspontjához. Nehéz lesz mindenről szólni ennyi karakterben, mert annyira sokrétű és mindenre a game, hogy biztosan kihagyok valamit. No, de nem sírunkozom, inkább bele is kezdek!

Nint említenem, ha kategorizálni kéne, akkor elsősorban egy maximum 4 személy által játszható, átirányítással, veredős programként tudnánk definiálni az SSB-t. A karakterek, a pályák és a zenét mind-mind láthattuk már a régi klasszikus játékokban. A sorozatban eddig csak a Nintendo belső figurái szerepeltek. Most két újdonság is van: a Metal Gear Solid Snake-jé, valamint Sonic-kal és világágó gyarapodott a repertoár. Egyébként összesen 35+ karakter választható.

Kik a játék szereplői? Gyorsan: Mario, Kirby, Pikachu és kompániója, a Starfox csapatból Fox, Wolf és Falco, a Legend of Zelda sorozatból Link, Zelda, a Fire Emblem sorozat Ike-je és Marth-a, a Mother RPG széria Ness-e valamint Lucas-a, a Metroid Samus-a, akinek a világhírű páncélja, avagy a Power Suitja nélkül is megszokhatjuk bóját, de említünk a Donkey Kong majmait is, mert ők sem maradtak ki. Lényegében mindenki itt van, aki valaha számított a Nintendo-nál: olyanok is, mint az utóljára NES-en bemutatkozó Kid Icarus legendás görög hőse, a visszszámított Pit, vagy a hegymászó brigád, avagy az Ice Climbers kompániója. Emelhetem még Olimar kapitányt a Pikminből, az F-Zero Captain Falconját, de még durvább fellépő, az is kvarcjáték Mr. Game&Watch karaktere is felbukkan. Ez utóbbi a megszokott 2 dimenziós, fekete-fehér megjelenítéssel, és a szokásos prinyőgése közepette tér vissza ismét, és osztja a megszakított pontokat. Nem lesz nehéz megtalálni a kedvenceket. Mindenki magával hozta megszokott támadásait is. Snake CQC technikája és Sonic pörgős támadása is ismét fogalmak emlede.

Ami már most leegyeznie, hogy a game erősen „gyakorlós” fajta. Az elején egyszerűnek és felületnek tűnik a játékmenet, de korántsem az! Mindenkinél több tucat mozdulata van, és ezek beazonlatára igen csak rá kell érteni, ki kell tapasztni, onnét

megannyi gyakorló óra szükséges. Az alapszabály a többi veredős játékhöz képest igencsak eltérő. Az ütések után nem energiájuk fogy a szereplőknek, hanem egy százezerkérdő csak kezd töltödni. Minél magasabb a mérő, annál jobban tehetetlenebb a karakter, illetve sokkal könnyebben, jobban repül. A cél pofonygyászni: üd ki az ellent a pályáról! A mecset az nyert, aki a legjobb ellent vágta ki, illetve a legkevesebbszer esett ki az arénból. Az irányítás is pofonygyászni tűnik, mivel szinte csak pár gomb – gyakorlatilag sima és speciális támadás, védekezés, és ugrás – és dobás – mechanizmusra épül. Az irányítás ennek ellenére összetett és sokrétű. Akár a Wimote oldalra tartásával, akár a Nunchukkal összekapcsolva, de ha rendelkezésre áll, akkor GC-s vagy Classic Controllerrel is navigálható minden. Az alapvető mozdulatokat simán a gomb lenyomásával, vagy egy gomb és irány kombinációjának nyomom tartásával vezérelhetjük elő. Újdonságként hat a Brawlban az úgynevezett Final Smash támadás. Amikor nagyon ritkán megjelenik egy világos kis gömb (a Smash Ball), akkor azt szétlétve előlhető a minden szereplőnek eltérő „végző” speciális támadása, amivel gyakorlatilag akár eldönthető a meccs végkimenetele is. Ilyen kivéggő mozdulat például, amikor Fox Fox Cloud bepatton a Landmaster tankjába, és azzal osztja a ellent, de akár említhetünk Link Triforce kaszabozás vágását is.



A karakterek igen jól vannak balanszírozva. A Fire Emblem stória, like (a kedvencem) például a legerősebb támadóakkal bír, de kevésbé mozgékony, valamint a menekülő támadás is gyengécske. Pit (Roxa kedvence) ellenfelben gyors, kevésbé erőseket üt, de a pályáiról leesse, szörnyainak hálá, könnyen visszavágható. Egyébként, ha már az alapvető technikákat szóba hoztam, ilyen például ez a megkapaszkodó mechanika is. A pályá szélébe zuhanókat meg tudunk kapaszkodni pár másodpercig. Karakterektől függően vannak segédeszközök is erre a célra. Sumus például Grapple Beam csáknyának a segítségével akár mestezéből is vissza tud jutni. Természetesen védekezni is lehet. Ekkor egy gömb jelenik meg körülöttük, ami folyamatosan zuhogódik. Figyelmesnek kell lenni, mert ha ez elfogy, akkor a karakter bekörm, és elkezd szédülni. Egyébként védőkor minimálisan azért sebészünk (akkor nem, ha nem lenyomva tartjuk, hanem pontosan az ütés pillanatában lenyomjuk), illetve az ekapások ellen sem jó. Védekezés közben számos egyéb mozdulat is elcsúszhat. Ilyen a bukás és a szaló, a szaló, a szaló, illetve a bukásból egyből talpra állás. Amint meg meg kell említeni, az a dobás. Dobással akár rögtön ki is vágjuk az ellent a pályáról, vagy bele pont egy csapda közébe. A kombinánszer is könnyen kitanulható, ezek alapján mind megtanulhatóak a gépkönyvben.

Ami színesíti még a játékmenetet, az a pályán taláható, véletlenül felhúzó tárgyak sokasága. Van itt minden, ami szemnek a szájnak ingerel: Kalapács (Dankey Kong), bandánhé (Mario Kart), tűzvörög, csillag (Super Mario Bros.), Pokéman labdák (megannyi megidézhető lényvel), elefánti növekvő kajak, baseballütő, óra lassító hatással bíró a többiekre nézve, nyúlól (gyorítás), illetve maguk az Asst Trophy-k. Az utóbbival megidézhető néhány karakter, akik segíthetnek lények a pályán. Ilyen Gray Fox, a MGS sorozat legendás ninjája, vagy Mr. Resetti az Animal Crossingből (aki kioktat minket, miközben a szövegbevitelre kéri miatt semmit nem látni). Gyerekek, mint tudjátok, no resettelek, akármiylen gázos a szituáció, de említést érdemel még a Nintendos aranyos kutyusa is. (Kapurja is bősen a képernyő, természetesen ellakva mind a kint.)

Egyébként igen édesen néz ki.) Számítalan és megszámlálhatatlan tárgy áll rendelkezésre, amik használatával néha is vigyázni kell. Néhol pont magunk ellen fordíthatjuk őket, szíval óvatossá! (En ebben benne vagyunk, Roxa a mesterek.)

THE FIGHT IS ON!

Természetesen csak az arénaharcokról szól minden. Megszámlálhatatlan egyéb játékmód rendelkezésre áll. Kezdjük sorjában.

Először is ott a **The Subspace Emissary**, ami lényegében egy órástól old-school, platformjáték: körösköré bujtatott kalandmód. Egyébként az itteni történet írást Kazushige Nojima bírta, akinek nevéhez többek között a Final Fantasy VII (I), a X, és a Kingdom Hearts is köthető. A történetet több órák CG videókkal tarkítják. Annnyira határosok, annyira látványosak és fordulatosak gazdagok ezek, megannyi humorról vegyítve, hogy elismerés jár a mesterek. Ittéliesen vázolatok a) alapsztori, és keverik a szereplőket. Lényegében egy több szálon futó kalandról tessék elképzelni, ahol végül a szálak egybeesnek. Nem spoiler, legyen annyira elég, hogy igen izgalmas, mindezzel lebilincselő történetben lesz részesek. Egyébként ez a mód csak órákban több mint 15 órá, a választott szereplők helyszínein játszódik, többnyire haladás-mászkolás, néhol arénaharc, és hatalmas bosszharok színesítik (például Ridley ellen). Ami a legjobb: két játékos is végigjuthatja a sztori módot, úgy, mint anno a hősökben! A történet során rengeteg rejtejt dologot, trófeát, szereplőt, motívumot, vagy zenét nyithatunk meg.

Az **Events Mode** legjobban a Soul Calibur használatá módhoz hasonlít. Előre megválasztott pályákat és feladatokat kell megoldanunk. Többnyire sima buniórtól a z, de néhol speciális feladatok is várnak ránk. Itt is van szintigly co-op mód!

A **Classic Mode** ismerős lehet a veteránoknak. Ez a hagyományos veredő játékokban alkalmazott mód, ahol sorban érkeznek a kihívók. Néhol egy óriás ellenfelet kell a pokolba küldeni, másol egy csapatot kell nyugovóra téríteni, de néha céltáblák szétörése színesíti még a játékménetet.

Stadium-Target Test: A korábban említett, időre történő, céltáblázó móka. Igen nehéz, mert minden ügyességre szükség lesz. Úgy van megtervezve ez a pálya, hogy közben minden karakter speciális mozdulatának használatára szükség lesz, ha tökéletesen végezni akarás a szintekkel. Több nehézségi fok, folyamatosan csökkenő időkorlát ad haszú kikapcsolódásra okot.

Stadium-Homerun Contest: Ez is ismerős lehet a Meale rajongóknak. Ami bokszzsákban a lehető legrövidebb időn belül a lehető legtöbbet kell sebezni. Mielőtt lejár az idő, hozatást kell eredményezni, amit egy baseballütővel tudunk kivitelezni. Ezzel a egy csapást kell mérni a zsákra, majd kívánni, hogy milyen messze sikerül elűlni azt.

A továbbiakban csak felsorolok szintjeit: **Multi Man Brawl** (survival mód, jönnék az ellenfelek, míg be nem kulszolsz),

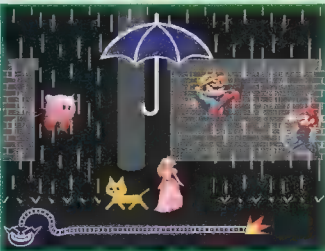
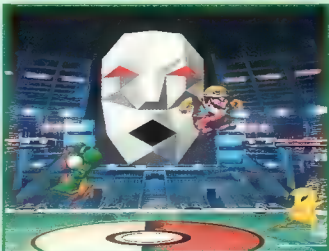
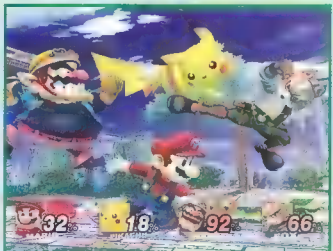
Training Mode (adja magát), **Brawl Mode** (avagy az alap multiplayer, megannyi beállított lehetőséggel), **Rotation** (körverseny), **Tourney** (64 fős bajnokság) és maga az **Onli-**

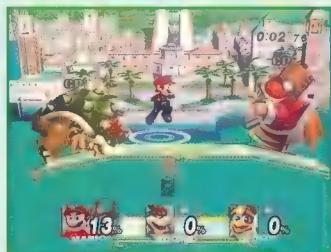
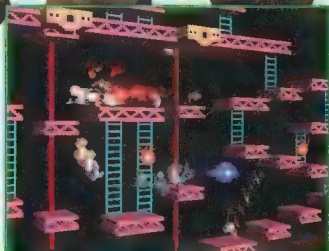
Mode. Ez utóbbi igen jó móka. Nem laggol, nem szakad, gyors és felhasználó barát (ha leszámítjuk a Friend Code-ok beapolygását). Ami bosszant: nincsen ranglista, és még mindig nincsen voice-chat. Egyébként az összes játékmód teljesítésében a gép menti a statisztikát, illetve folyamatosan jutalmaz minket megannyi főmossággal, motiválva ezzel a játékos.

A mentőben bángészve számos lehetőség adott még. Említést érdemel a **Masterpieces** opció is. Lényegében akár a Virtual Console reklámjának is felfoghatjuk ezt. Lehetőse-günk van vele rövid ideig kipróbálni a játékokban szereplő karakterek korábbi kalandjait. Super Metroid, Lylat Wars, F-Zero, Super Mario Bros., mind a rendelkezésünkre áll. Jó öle!

Stage Builders: Mielőtt nevében is benne van, ez egy pályaszerkesztő. Készíthet a saját játszótérre, ahol gyakorlatilag minden rajtad áll (saját nevet adhatasz neki, te építhet építőközből, a zenét is te állíthatod be). Az online közösség értékelni is tudja a művedet.

Trophies&Stickers: A korábban említett begyűjthető cuccokat tartalmazza. A gyűjtemény garantált. Több száz trófea (megannyi infoval) és minica vár ránk (mind valamelyik játék)





korábbi illusztrációja). Szinte minden van, a japán Ouendan-tól kezdve a Chibi-Robo-ig bezárólag, nem semmi tartalom! **Challenge:** Itt tekinthetők meg a rejtett dolgok, illetve a tippek a csuccok beszerzéséhez.

A **Coin Launcher** egy shoot'em up minijátékot takar. A game közben kapott érmeiket használhatjuk itt fel, szintén tárgyak összegyűjtése céljából. Nem rossz móka ez sem.

Album (játék közben felfizathatunk, nos itt ezeket a képeket letehetjük meg), a **Replay** (visszajátzások) és **Chronicle** (történelemtények) maradt még vissza, és lényegében talán hogytunk ki semmit.

KÜLCMÉN, BELBECS

A látvány egy nagybélűs piros pontot érdemel! Rengeteg stílus van keverve, mint például a cel-shaded (Wind Walker pályá és szereplői), és a poligonos megjelenítés is. Az utóbinnál is számos eltérő stílus folyik össze. Képzeld magad elé a Metal Gear játékok választékhoz közelítő álló világát, keverve a Nintendo pixel mese-szerű világával. Nos, itt ezt kettőt, és mindezt a legnagyobb profizmusmal vitték le. Minden bámulatosan részletesen kidolgozott, poligon- és effektdús (elég ránézni Mario farmer megjelenítésére). Feltűnő még a bumpmapping és a látványos tükröződő felületek összehajlása. A Galaxy mellett a legszebb Wii-s játékok, mondhatom. Amiben biztosan a legjobb a game, az a játékok zenei anyaga! Majd 500(!) szám, többnyire a régi zenék remixei, orkestra változatai, néha igazán kíváncsi megismerkedni. Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Yasunori Mitsuda (Chrono és Xenogears szerző), Matsui Shunichiro (Tales of, Star Ocean szerző), Kaji Kondo (minden, ami Nintendo), Yoko Shimomura (Kingdom Hearts), Akihito Honda (MGS4), Masato Kouda (Devil May Cry, Resident Evil),

hogyan pár zenészerző emlékek a majd 40 főt számláló zenefülsőből. A **japán játékszere-szerezők krimjének** képviselői magát, szóval TÖKELETES ez a rész, úgy ahogy van!

KRITIKA

A Super Smash Bros. legújabb epizódja, a Brawl tartalomilag korokat ver úgy általában az összes videójátékra. Több éves fejlesztés eredményeként szinte hihetetlen, mit rá nem pakoltak a DVD-re. Nem hiába van csúrgy a duplárterű DVD lemez. Ezért akadnak gondok is emitt. Áhol poros vagy kopott a fej, igen érzékenyen reagál a masina. Sok helyen előfordul, hogy indul, megfog, vagy lassan költ, szenved a drága. Talán ez a legnagyobb hiba a játékban. A fejlesztés megoldja egyébként a problémákat a legtöbb esetben...

A végére még annyi, hogy talán jól esett volna még több vendégkarakter. Cloud, Sephiroth, Megaman, Dante, Sora, Ryu... na majd legközelebb.

(Egy filmet hadd mondjak el. Próbáld ki a Shadow Moses Island helyszínen, hogy két Snake-keg egyszerre legyenek csak a pályán. D-pad gyorsan le, és már csörgő is a Codec. Behugyozásos vicces beszélgetéseknek lesznek föltűnői. :)

Kenny
peterkern@freemail.hu

SUPER SMASH BROS. BRAWL

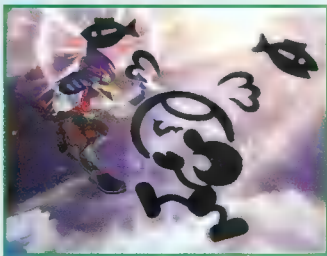
NINTENDO
MÁS VERZIÓK, JELEMLÉK MINCE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szerkesztőség:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos (online), 48Qp, 16:9, dpi ii, classic kontrollor

✓ gyönyörű, széles grafika, valaha volt legjobb zenei összehajlás, hihetetlen tartalom
X online hiányosságok, lehetne még több külső szereplő

9.5 pont





OFFICIAL
VIDEO GAME

Egy világ. Egy álm.
Egy játék.



Kapható: 2008. júliustól

www.olympic.org

www.olympicvideogames.com

Forgalmazza:

Automex



PlayStation 2



XBOX 360



Games for Windows

MOBILE

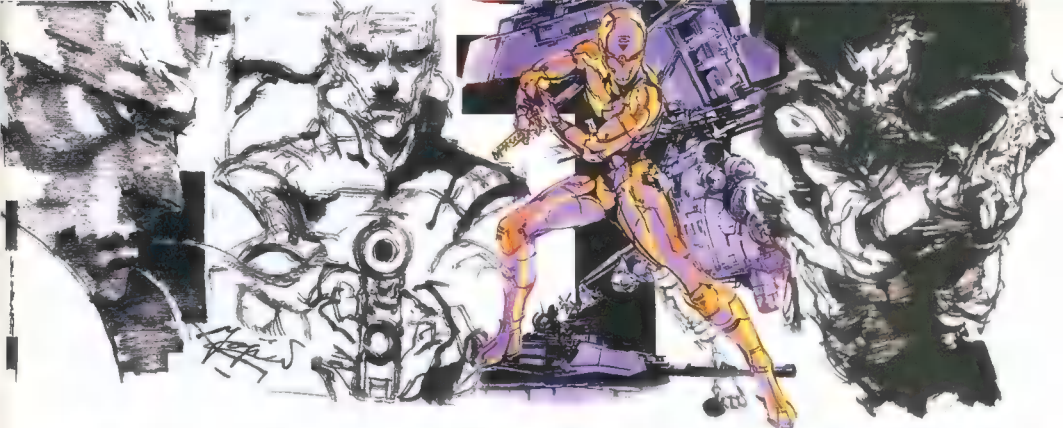
Fejlesztő



Kiadja

SEGA

www.sega-europe.com



adja a kötelezés állam létrehozásáért összegyűjtött javait Big Boss-nak, mondván, még szüksége lesz rá.

Azzal, hogy Gene közvetlenül a CIA-t fenyegette, sikerült előcsalni a szervezet vezetését. Ocelot jól tudja, hogy a férfi bűnösökben van a Filozófusok kilétének titka. Megelőzi a CIA fejt, megszerzi a nevek listáját, és szépen sorjában végzik az amerikai Filozófusokkal. Kiderül, hogy a Hagyoték másik, hiányzó fele szintén a CIA-nél volt, így Ocelotnak az is sikerül megszereznie. Így már minden akadály elhárult Ets és Ocelot útjából: a Filozófusok Hagyotékából együtt létrehozzák. Egyestül Államok új vezetése, a Patriótákat. Ocelot azonban ragaszkodik ahhoz, hogy Big Boss is bevegék maguk közé. Big Boss ellagado a meghiúsít, és csatlakozott hatók EVA, Para-Medic és Sigit, így két hatan lettek a Patrióták alapító tagjai.

A társaság a háttérhálót irányította Amerikát, és a hatalma nőtt-nőtt. Big Boss lett az ikonjuk, a szervezet publikus arca. Big Boss, aki utálta ezt a bűnszerepet, egyre inkább elhatárolta magát Bosszó ideológiájától, és a kettejük viszonyra végleg elhagorpi a szót. Zéro félt, hogy a szervezet elveszíti a hűsét, ezért bebiztosította magát. Így jött létre 1972-ben is „Les Enfers Terribles” projekt, amely során megszületett Big Boss három klónja: Solid, Liquid, és Solidus Snake. Műtán tudomás szertart a dolgról, Big Boss elhagyta Zéro-t és vele együtt a Patriótákat. EVA és Ocelot ugyan maradtak, de holtak voltak Big Boss-hoz, és a továbbiakban jelentették neki a Patrióták minden lépését, természetesen Zéro tudta nélkül.

Am elkövetkezendő évtizedekben Big Boss nem nézte új szemmel Zéro egyre növekvő hatalmát, és kitűzte célját, hogy felszabadítsa a világot a zsarnoki uralom alól. Ennek a tervnek az első lépése volt Outer Heaven, egy katonafalamban, amelyet Big Boss titokban, a Genetell kapott vagyon felhasználásával épített fel. Műtán világszerte vált Zéro számára, hogy Big Boss nyitott hadat üzent neki, a klónját, Solid Snake-et vette be Roy Campbell, a FOXHOUND új parancsnokján keresztül, hogy végezzen vele, és szálmalon fog Outer Heavenre. Snake sikerrel is jár, mit sem sejtve a küldetés hátteréről saját háborúról. Big Boss-szal, mint a világot fenyegető terroristával végzett.

Igen ám, de Big Boss tüllete az incidenst, és korántsem adta fel a harcot Zéro túrmúlmalom szemből. Egy újabb állom, az óriási Zanzibarban megépült volt a következő lépés Big Boss végző céljának megvalósításához. Zéro valódsága újra a kötelezésen megbízható bábura, Solid Snake-re esik, aki teljesíti is a kiszabott parancsokat: megöli Big Boss-t és a jobbkézét, Frank Jaegert megmorrnyitja. Snake az eset után visszavonul, Frank pedig embertelen kísérleteket hajt végre a Patrióták bűlógusa, Dr. Clark, az egykori Para-Medic.

Big Boss elvesztése után EVA és Ocelot célja Zéro megölése és a Patrióták felszámolása lett. Így történt, ami Big Boss elkezdett, EVA, Ocelotól és Naomi Hunterrel, Frank Jaeger fogadtat hűgval korlálve egy több mint egy évtizeddel átölelt terv eszél el. EVA kilépett a szervezettel és szöszmötésbe vonult Európába, ahol megállapította a Patriótá ellenállást, a Paradise Lostot. Ocelot továbbra is a Patrióták ügyekéért szolgált, hogy ne fogadjon gyávót. Naomi kiszbabólatott Frank Jaegert a fog-sógból, és a férfi is több éves szenvedés megtorlásaként brutális meggyilkolást Dr. Clark, akinek a posztját Naomi Hunter veszi át, mint a FOXHOUND bűlógusa.

2005-ben Ocelot Solidus Snake-ét, Big Boss klónjától, az okkori amerikai Előnkkel kinspírtál, hogy együtt megdöntse a Patrióták hatalmát. Ennek keretében Ocelot lázadásra szítja Big Boss másik klónját, Liquid Snake-et, aki a renegát egységével együttműködve Shadow Moss szigetén ellopja a befejezett új Metal Gear modellt, a REX-et. A helyszínen tartózkodott Sigit, a DARPA feje is, aki azon nyomban felismerte Ocelotot, ahogy lázadás megkezdődött, Ocelot megöli Sigitet, a halálát pedig sejtőre bolcsatnak dölcsö.

Liquid Big Boss maradványait követelte a kormánytól, hogy felszabadítsa magát a gényei fagagából, és beteljesítse az álmat, egy új Outer Heaven. A Patrióták az dólándóslott ügyüküket,

Solid Snake-et küldték be az ügy megoldására. A tudta nélkül a nanomásmásmán együtt befecskendeztek neki egy halálos vírust, a FOXDIE-t, ami a DNS-ük alapján azonosítja és végéss a beprogramozott célpontokat. Az injekciót Naomi Hunter adta be Snake-nek, és hogy a bábóit megbosszúzza, magát Snake-et is a vírus-célpontjává tette. Snake, szókész szerint, semmi nem tudott az egészről. A komplexumba jutva Snake összeismerkedik az egyik foglallyal, Meryl Silverburg-gel, Roy Campbell lányával. Meryl később érnek odaokkal megsejti Snake küldetését. Snake is helyszínen tartózkodo Ocelotól vívott párbaja közben azután megjelenik a kiborggá váló Frank Jaeger, és levágja Ocelot karját. Ocelot elmenekül, Snake pedig folytatja útját a Metal Gear REX hangárja felé. Megtalálja a REX meglervezését felölts tudót, Olotani, aki Frank Jaeger egy megölt létszűlne. Snake és Frank egy utolsó párbajt vívott, amiből Snake kerül ki győztesen, Frank pedig elmenekül.

A REX hangárjához érve Snake Liquiddel, a lázadók vezérével találja szemben magát. Liquid elméleti Snake-nek a Les Enfers Terribles projekt létrejöttének történetét, és bevallja, hogy két ketlen testvérek. A beszélgetést követő harcba beavatkozik Frank Jaeger, és az élete árán megmenti Snake-et a biztos halálól. Snake Franknak köszönhetően sikeresen ellopja a REX-et, és kezűszálon hagyja Liquidet. Meryl felkölve elmenekülnek a helyszínről, Liquiddel a nyomukban. Fegyvertelenül, reményvesztetten állnak Liquid előtt, aki a döntő pillanatra halton esik össze: a FOXDIE megsejtése lépett. Snake nem tudja, mennyi ideje van hátra, hiszen a vírus benne is bármikor aktiválódhat...

Az tervet siker koronázta Ocelot számára, leszámítva is kort, ami elvesztett. Ocelot célja az volt, hogy megszerezze és a fetelepicion eladja a REX tervét, és hogy Solidus Snake-et is lázadóra provokálja káoszkiáltsáiban. Solidus és Ocelot elblijt a világ és a Patrióták figyelme szeme alól. Solidus nem is sejtette, hogy a társa valójában a Patrióták ügynöke. Ocelot, hogy pótolja hiányzó jobb karját, magára mütette Liquidet. Liquid tudatát karján keresztül Oceloból költöztött, és időnként, egyre gyakrabban átvette az irányítást a teste felett.

A Shadow Moses incidens után Naomi Hunter börtönbe került, ahonnan Ocelot később kiszabadította. A fetelepicion eladott REX tervének köszönhetően fűtőközpont lett a Metal Gear modellt. Gyakorlatilag minden nagyobb ország rendelkezett saját Metal Gearrel, és ez a jelenség szkolpa a Patriótákat. Snake és Meryl újai különváltak, és Snake és Otocan megaplotott a Filantropiát, egy szervezettel, ami a Metal Gear elpusztítását tűzte ki maga elé. A Patrióták titokban finanszírozták őket, az érdekeik ugyanis egybeestek.

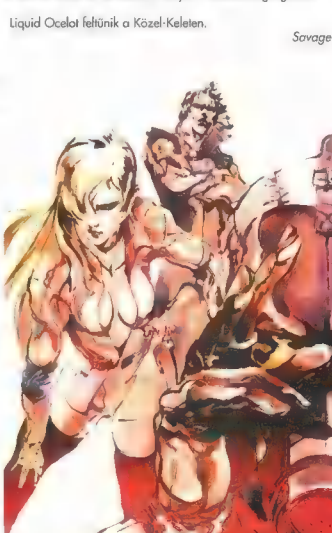
2007-ben a Patrióták megölték Ocelotot, hogy a Filantropia számára szavargatssa ki, hogy a legújabb Metal Gear modellt, a RAY-t egy tankhajón karfáján Manhattan közelében. A RAY-t titokban fejlesztette ki is hadiengereztet, és előzőleg meg a Patrióták sem tudtak róla, ezért meg akarták szerezni maguknak. Solid Snake-nek pedig búcsút kívántak inteni, mert lát ismertté vált a Filantropiával való munkázásáért.

Az információk felbuzdulva Snake feljutott a tankhajóra, hogy lelőzesse a RAY-t, letelepze a titkos projektet a nyilvánosság előtt. Megküzd Ocelot egyik karával, a teljes Olgával, és legyőzi. Amikor Snake távozik a bázisnyitól szolgáló tenykepekkel, Ocelot váratlanul felbukkan, és a hatalmas RAY-jal elcsúsztatja is hajót, óriási akolagiai katasztrófát okozva. Mind Ocelot, mind a Patrióták halottnak hitték Snake-et, Snake valójában túlélt az incidenst, és megmentette Olgát is a biztos halálól.

Hogy az óriási olajszennyezést fellelkarítsa, a Patrióták egy Big Shell nevű tisztítóállomást építettek az elsüllyedt tankhajó feje 2009-ben, a Big Shell átölelődség napján terroristák ábeszék az irányítást a létesítmény felett, és vívról ejtik az Egyesült Államok Előnkét. A lázadás vezére nem más, mint Solidus Snake, aki Big Boss-hoz hasonlóan fel okorja szabadítani a világot a Patrióták uralma alól. A Patrióták új ügynökét találtak Solid

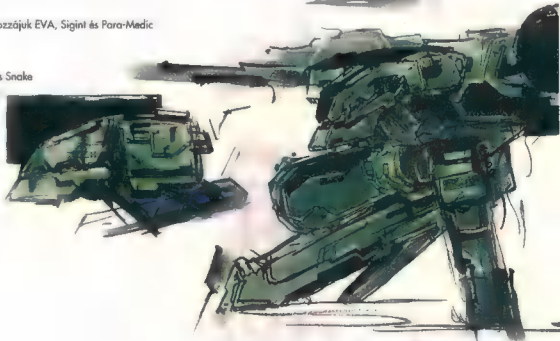
Snake megüresedett helyére: Raident, akit beküldenek, hogy számláljon le a terroristákkal. Raiden a létesítménybe bejutva találkozik egy Pliskin nevű tengerészgyalogossal, akitől kiderül, hogy nem más, mint Solid Snake. A Big Shell valójában egy álca, ami a Patrióták azért építettek, hogy elérjék alatta az Arsenal Geart, egy hatalmas, RAY-ekkel teli hajót. Arsenal Gearben kapott helyet az egyik Patriótá MI, a GW. Snake-ék Otocan hűg, Emma segítségével egy vírrusl megtértezik a GW-t, de látszólag nincs hatással rá. Emmát megöli Vamp, Snake és Raiden pedig az Arsenal Gearbe jutva végigkúszhat magukat az ellenséges erőknél. Raiden egy a halálát lené, amikor kézbeavatkozik Olga, és megmenti. Olga elmondja, hogy Raiden a Patrióták ügynöke, és a nanomásmásmán keresztül figyelik az állapotát. Két évvel ezelőt elvették Olgától az újszülött lányát, és most azért szarolnak meg, hogy ha Raiden megöli, vele pusztul a gyermek is. Solidus hűgévérrel kivégezi Olgát, aki megintélt Raidennel, hogy életben maradj. Az újraté ellentéte nem bír a RAY-ek seregével, és a helyzet menthetetlennek látszik. Am elkor váratlanul halmi kezd a vírus, amiál a Metal Gear-ek megürülnek, és így Solidus kénytelen egymaga végezni velük. Megjelenik Ocelot is, és Liquid tudata immár végelesen átvessi az uralmat a teste felett. Liquid elmenekül, hogy egyszer a mindenkorra végezzen a Patriótákkal. A vírus halálosa a robbanás Arsenal Gear megindul Manhattan felé, és óriási pusztulást okozva a szigeteken ütközik. Raiden és Solidus úgy tudta kardapbortól vívniak, amiből Raiden kerül ki győztesen: Solidus halon zuhan le az épület tetőzéről. A Patrióták elmondják Raidennek, hogy ez az egész incidens egy kísérlet volt arra, hogy az MI-k mennyire képesek irányítani az embereket. A sikert még a GW pusztulása sem árnyékolja be a Patrióták maximálisan elégedettek. A Federal Hall előtt összetákolozva Snake megintélt Raidennek, hogy megkeressi Olga gyermekét. Snake azonban rohamos iramban áregredni kezd, ezért helyette Raiden indul el kimenteni a lányt a Patrióták fogásából...

Liquid Ocelot feltűnik a Közel-Kaleten. Savage



A METAL GEAR SAGA TÖRTÉNETI IDŐVONALA

- 1940 Véget ér a I. Világháború
- 1945 A háború után az Egyesült Államok, a Szovjetunió és Kína befolyásos személyiségei létrehozzák a Filozófusokra keresztelt szervezetet
- 1948 The Boss születése
- 1950 A Filozófusok utolsó alapító tagja is meghal
- 1952 Megszületik Naked Snake, a későbbi Big Boss
- 1959 Kétir a II. Világháború
- 1962 Otacon nagypapa részt vesz a atombomba kifejlesztésében
- 1963 The Boss megalátja a Cobra egységet
- 1964 A Filozófusok összedobják az országok vagyonát, hogy biztosítsák a győzelmeiket a háborúban (ez a Filozófusok Hagyatéka)
- 1966 The Boss és a Cobra egység is jelen van a Normandiai Partraszálláson
- 1968 A Partraszállás első napján megszületik The Boss és The Sorrow gyermeke, Ocelot
- 1970 A Filozófusok elrabolják és maguk nevelik Ocelotot
- 1975 Hiroshima lebombázásának napján megszületik Otacon apja
- 1978 Véget ér a II. Világháború, ezzel kezdetét veszi a Hidegháború
- 1980 Volgin apja megszerzi a Filozófusok Hagyatékát
- 1982 The Boss feloszlítja a Cobra egységet, és visszatér az Egyesült Államokba
- 1985 Nemzetiség két részre szakad
- 1988 The Boss katonáiyából fogadja Naked Snake-et
- 1991 A nevadai sivatagban végzett atomkísérletek során The Boss jelentős mennyiségű sugárzás éri
- 1992 Naked Snake-et sugárzás éri a Bikini Atoll hidrogénbomba teszt során, és sterilis válik
- 1993 The Boss részt vesz egy titkos küldetésen, és megszakít minden kapcsolatot Naked Snake-kel
- 1994 Az amerikai kormány elsőként jutott fel embert az űrbe, The Boss, egy évvel megelőzve a Szovjetuniót
- 1996 Major Zero megalapítja a FOX-ot, Naked Snake csatlakozik
- 1998 The Boss egy titkos küldetés során megöli The Sorrowt
- 2000 Az amerikai Filozófusok megbízzák The Boss-t, hogy a Filozófusok Hagyatékát
- 2001 The Boss látszólag átadja a Szovjetunióhoz, hogy Volgin bizalmába férkőzzön
- 2002 A Snake Ester küldetés során Naked Snake véghez The Boss-szal és Volginnal, és visszaszerzi a Hagyatékot
- 2003 Naked Snake-et kinevezik Big Boss-zá
- 2005 Sigit csatlakozik az ARPA-hoz
- 2006 Big Boss Mozambikban találkozik Frank Jaegerrel, akit az Egyesült Államokba visz
- 2007 Frank Jaegerre szemel ve az amerikai kormány, és felhasználják a Tökéletes Katona projekthez
- 2008 Big Boss Hanoi-ban megmenti és maga mellé veszi EVA-t
- 2009 Major Zero és Ocelot lázadásra szítja a FOX vezetőjét, Gene-t
- 2010 A Son Hieronyma incidens
- 2011 Zero, Ocelot és Big Boss a Filozófusok Hagyatékából megalapítják a Patriótákat, csatlakozik hozzájuk EVA, Sigit és Para-Medic
- 2012 Zero feloszlítja a FOX-ot
- 2013 Big Boss, Zero láncsára, megalapítja a FOXHOUND-ot
- 2014 A Les Enfants Terribles projekt eredményeként megszületik Solid Snake, Liquid Snake és Solidus Snake
- 2015 Big Boss kilép a Patrióták soraiból, elhagyja az Egyesült Államokat, és bejárja a világ háborút
- 2016 Frank Jaeger meghal vesz Naomi Huntert a rodetári polgárháború alatt
- 2017 Raiden születése
- 2018 Megszületik Meryl Silverburgh
- 2019 Raiden Solidus Snake gyerekeségében szolgált a líbériai polgárháború során
- 2020 A Berlini Fal lerombolása
- 2021 Irak megszállja Kuvaitot, megkezdődik az Öbölháború
- 2022 Liquid Snake-et a brit SAS katonaként elfogják
- 2023 Az amerikai kormány az Irakban szolgáló katonákat befelcsindevi Big Boss génjeivel
- 2024 Véget ér az Öbölháború
- 2025 Big Boss itálkban a Metal Gear TX-55 fejlesztésébe kezd
- 2026 Solid Snake csatlakozik a FOXHOUND-hoz
- 2027 Outer Heaven lázadása
- 2028 Big Boss súlyos sérülésekkel ugyan, de túléli
- 2029 Solid Snake eset után visszatér, a FOXHOUND élére Roy Campbell nevezik ki
- 2030 Big Boss elrabolja Dr. Mavot, és az ázsiai Zanzibarlandba hurcolja
- 2031 A Zanzibarland-i Felkelés, Big Boss és Frank Jaeger halála
- 2032 Big Boss testét genetika kísérletekre használja fel az amerikai kormány
- 2033 Dr. Clark, a FOXHOUND genetika specialista embertelen kísérleteket végez az életben maradt Frank Jaegeren
- 2034 Naomi Hunter bosszút forral Solid Snake ellen
- 2035 Liquid Snake-et kinevezik a FOXHOUND parancsnokává
- 2036 Solidus Snake-et, polgári néven George Seors, az Egyesült Államok 43. Elnökének választják meg
- 2037 Frank Jaeger megöli Dr. Clarkot, a helyét a FOXHOUND-ban Naomi Hunter veszi át
- 2038 Donald Anderson, a DARPA vezetője bekelez a Metal Gear REX fejlesztésébe, amelynek Otacon is a részese
- 2039 A Shadow Moses incidens
- 2040 Liquid Snake és Frank Jaeger halála
- 2041 A FOXHOUND feloszlik
- 2042 Solid Snake és Otacon megalapítják a Filantropia (Emberbarátság) nevű anti Metal Gear szervezetet
- 2043 Ocelot a hiányzó korpa helyére Liquid Snake-t varratja
- 2044 A Manhattani Tankhajo incidens
- 2045 Megkezdődik a Big Shell építése a szennyezési eltakarításra
- 2046 A Big Shell incidens
- 2047 Solidus Snake halála
- 2048 A Patrióták egyik M-je, GW Liquid Ocelot kezébe kerül
- 2049 Raiden kimenti Sunny-t a Patrióták karnai közül, majd Snake-re és Otaconra bízta a könyv
- 2050 Raiden a Patrióták fogadóba esik, akik kísérletképpen gyakorlatilag kiborggá alakítják a testét
- 2051 EVA kiszabadítja Raident, aki megszerzi neki Big Boss testét
- 2052 Liquid Ocelot megkezd a lázadását a Patrióták ellen



A high-contrast, black and white photograph of a person in a dynamic, expressive pose, possibly a dancer or performer. The figure is captured in a moment of intense movement, with limbs extended and a body that appears to be in a crouched or falling position. The image is heavily stylized, featuring prominent horizontal lines and a grainy, textured appearance that gives it a sense of motion and drama. The lighting is stark, creating deep shadows and bright highlights that emphasize the contours of the body. The overall composition is abstract and evocative, suggesting a narrative of struggle or triumph.

1594 Journal of Interpersonal Violence 17(9)



4111-2

— 15. Honda — 15. Honda



Az MGS3 típusú áramközlátvány az MGS-M3 típusú áramközlátványhoz képest

1576-1580 2015-16

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



**UTOLJÁRA
MAR A KÍGYÓ.
HALÁLOSAT.**

Húszadik születésnapját ünnepelte idén a Metal Gear sorozat. Amikor 1987-ben az eredeti munkálkodtam, még csak nem is álmodtam arról, hogy végül egy ilyen sokáig fennmaradó szeriát hozak létre. Kivétel nélkül minden egyes résznél teljes odaadással vettem bele magam a dolgok sűrűjébe, azzal a felkiáltással, hogy: „Igen – ez lesz az utolsó.”

Valahányszor véget ér a fejlesztési időszak egy játéknál, olyan érzések töltik el a szívemet, melyeket szavakkal kifejezni lehetetlen. Húsz évnyi Metal Gear suhant el melletttem. A Metal Gear saga – melynek középpontjában Solid Snake áll – is felcserepedett, és a Metal Gear Solid 4-ben éri el a tetőpontját.

Húsz évvel ezelőtt azért axtam a hősnek a „Snake”, vagyis a „Kígyó” kőnevet, mert azt akartam, hogy úgy tekintsenek rá, mint egy kígyóra, nem pedig úgy, mint egy specifikus alfajra, mint például a pítón vagy az anokonda. Snake ■ játékos virtuális porhüvely: a személyiségét nem találhattam ki, a szabadságot viszont megadhattam, hogy úgy válósítsa meg magát, amilyen formában csak akarja. A név azért is találs, mert a játékosnak az ellenfél tudta nélkül kellett az idegen területre behatolnia. Persze egy kígyónak néha harcolnia is kell, így született meg az előző, a „Solid”, amely erőti sugároz. A végleges név („Solid Snake”) egyensúlyt teremt a két pólus között.

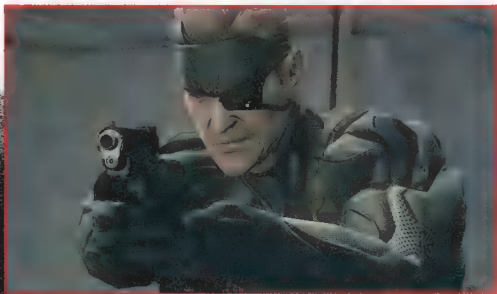
Ez a bizonyos kígyó az elmúlt húsz évben kötötte a 2D-s sprite kereteit – ■ játékos énképének szimbólumát – és teljes egészében háromdimenziós karakterré változott. A folyamatosan fejlődő hardver révén lehetővé vált, hogy ■ virtuális térben ténylegesen létezzon, több nyelven kommunikáljon ■ világgal, érzéseit pedig részletes testbeszéddel és arcmozgásával fejezze ki. Ha Snake-re úgy tekintünk, mint egy létező személyre, akkor bátran állíthatjuk, hogy elérte azt a kort, mikor a fű férfivá csaperedik. A személyisége a korával együtt mélyült. Az idő múlásával az egyszerű kígyóból Snake lett – ■ mi legéndis hősünk.

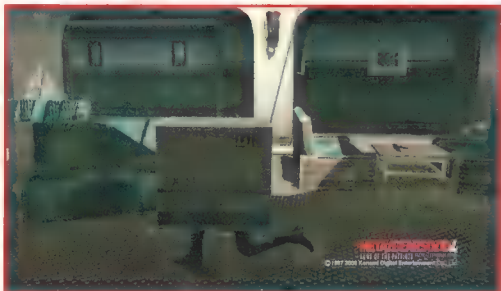
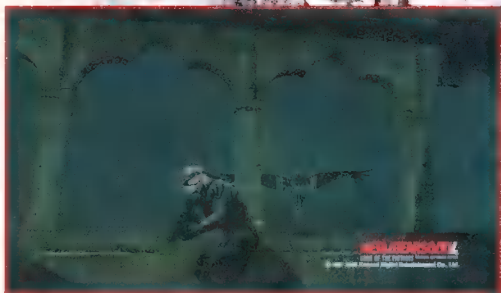
Az elején ez az egész egyáltalán nem volt így eltervezve. A rajongók az elmúlt húsz év során osztottak Snake kalandjaiban, támogatókúsk által a „legenda” végül „felöltött férfivó” nőtte ki magát. Azonban a hős, akit annyira szeretünk, a negyedik részre öregemberré lett. Ez Snake utolsó nagyjelenete a Metal Gear sagában.

Mit hoz számúra a végzet? Pontosan ez az, amit szeretnék bemutatni.

Három és fél évnyi fejlesztés után a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots végre készen áll arra, hogy kiálja a játékosok próbáját. Amikor megalkottam az MGS2-t, úgy gondoltam, hogy az lesz a sorozat záró epizódja. Amikor az emberek újabb adagot kértek az élményből, hogy jobban megérthessék a játék univerzumát, létrehoztam az MGS3-ot. Am a rajongók nyomása nem enyhült, így a történet most a negyedik epizóddal érhet véget. Az MGS4-ben végül minden szál elvarrok. Habár a játék önmagában is élvezhető, valójában minden korábbi esemény itt és most fut össze.

Hideo Kojima





VANNAK TÖRTÉNETEK, MELYEKET NEM LEHET SZAVAKKÁ ÖNTENI

Japán a legendák országa. Biztos vagyok benne, hogy mindannyian hallottatok már a legendás japán becsületéről, hűbesszereiről, hisztességről, hagyománytisztaságról, a japán precizitásról, és a legendás japán mesteremberekről. Azt pedig csak remélni merem, hogy mind hallottatok már Hideo Kojimáról, a legendás japán videojáték-rendezőről, a videojáték-történelem egyik legemblematikusabb kultfigurájáról, akinek a Metal Gear sorozatot köszönhetjük.

A japán mesteremberek közül leghíresebbek a kardkészítők. Tényleg, tudjátok, hogyan készül egy klasszikus kard – amit az egyszerűség és közérthetőség kedvéért nevezünk most *katanának* (persze a dolog ennél sokkal bonyolultabb, hiszen a kataná csak egy a sokféle japán történelmi penge közül)? Hihetetlen és utánozhatatlan műgondtal, elhivatottsággal, odaadással, gyakran évekig, vérrel, verítéssel. Nincsenek határidők, nem lehet sietségi; a mester addig nem adja ki a fegyvert kezei közül, amíg tökéletesen nem elégedett vele, és azt tartja, a kardkovácsok a felük egy darabját a belsőgűrű tökéletes fegyvereké. A legnevesebb anyagokból, a legelsőbb, legfejlettebb technikákat alkalmazva formálják meg a katanát, ami iránt aztán új gazdára már-már misztikus ragaszkodással és alázattal viselik. Ilyen fegyverkovács volt a valaha élt leghíresebb japán mester, Masamune Okazaki.

Hiszem, sőt érzem, hogy Hideo Kojima egy végtelenül hagyománytisztelő japán férfi. Húsz évvel ezelőtt, ambíciózus

fiatalemberként lobogó zászlót bontolt, és leszűrta löndzsáját a videojátékok csatamezejébe – itt vagyok! Elhatározta, hogy hozzá a híres mesterembereknek nyomdokaiba lép, és maradandót alkot – de nem fémből kovácsolta, hanem egy videojáték formájában. Kojima mert nagyot álmodni. Olyan hatalmasat, amireh foghatót csak kevesen mernek.

A Metal Gear saga több részből épül fel, s bár sztorijuk összefügg, addig ezek a részek gyakorlatilag külön-külön, egyfajta egyedi megítéléssel (és értékeléssel) éltek a gamer-közönségben. Most, a negyedik epizód megjelenése után azonban egy csapásra összeáll a sorozat mondanivalója. Olyan ez, mint Tolkien apó árok klasszikusa, a Gyűrűk Ura trilógia. Lehet azon elmélgélni, hogy melyik könyv a legjobb, legizgalmasabb, legérdekesebb. Lehet, de a kérdés: Miert ahogy a Gyűrűk Ura történet a Metal Gear 1-2, a két legelső rész volt gyakorlatilag „meditációs fázis”, amikor megteremtette és kitöltötte, hogy néz majd ki az ő kardia. A playstationos Metal Gear Solid 1 alap, a lehető legjobb minőségű fém, a legkeményebb, legnevesebb alapanyag kiválasztásának és feldolgozásának felel meg. Az MGS2-ben aztán a nyers, keze-

letlen anyagból pazar, erős pengét kovácsolt, fényesre csiszolta, borítvaesleste. De még korántsem volt készen. Létrehozta a harmadik fontos összetevőt, az MGS3-at, ami tulajdonképpen a fegyver díszes és palinás markolata, a kiindulópont, ami a fémek között tartja, ami fogást ad neki. Most pedig, húsz év után végre elkészült a díszes hüvely is, az MGS4, amely magába foglalja a családtag fegyvert. A mester elvégezte a munkát. A kataná teljes egészé lett.

Hideo Kojima korunk Masamune Okazakija. A Metal Gear sorozat életének lőműve, az ő legendás katanája. Most átnyújtja neked, megadja a lehetőséget, hogy sok-sok dicsőség és felejtethetetlen csatát vív meg vele. Amikor aztán a harcokból megfáradva a polcra teszed, és később ránézel, mindig emlékeznél fogsz hűbesszereire, és boldogság önti majd el a szíved. Úgy gondolom, ennél többet egy videojáték nem adhat. Nincs is szükség ennél többre.

NEM VAGYOK HŐS, SOSEM VOLTAM. CSAK ÉGY ÖREG GYILKOS VAGYOK

A Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots egyáltalán nem biztos, hogy a Metal Gear saga záróalkotása, viszont feltételezhető, hogy Kojima utolsó MGS játéka, és egyben Solid Snake végső harca, történetének lezárása. De nem csak az övé. Az MGS4 választ ad a rajongók eddig összegyűlt minden kérdésére, a végtelenségig – és ezt most! szö legzorosabb értelmében értsék – kiszolgálva igényeiket. Kerekék, egésze teszi az eddig foghízas sztori, elvárja a





szöveket, listázza a vitás helyzeteket, és minden egyes eddig megismert főszereplő életét is keretbe foglalja. Ismétlem: *mindent*! Új értelmet kap a jó és rossz figurája, a pozitív és negatív hős fogalma, és a három konzolgeneráción átívelő játékosokat főszereplőinek sorsa – élete – a szemünk előtt teljesedik be. Megróz és felemelő – sőt, néha a kettő kombinációja – találkozásnak, színháznak, drámanak és komédiának, életnek és halálnak, kezdetnek és végetnek lesz szem- és fülantúja az, aki végigjátssza **■** MGS4-et.

Kojima úgy játszik a gamer érzelmeivel az MGS4-ben, mint egy hárfán. Minden hűrt megpendít. Öröm és bánat, szeretet és gyűlölet, remény és kilátástalanság, harag és boldogság, bátoraság és félelem keveredik **■** történetben, a játékos szívében, fejében. Nem titok: az MGS4 elsősorban a megszállott Metal Gear rajongók játéka, amely **■** végzettségig tele van szöve nekik szánt, direkt és indirekt, célzott és rejtejt utalásokkal, és ahogy azt Liquid kollégám szokta volt mondani, pajkos „kikacsintásokkal”, ugyanakkor elég megnyerő ahhoz, hogy az új generáció is örömmel lehessen benne. Egy bizonyos fókusz... ha igényük van az ilyesfajta szórakozásra.

Mert mindezek ellenére az MGS4 még mindig nagyon rétegjáték. Túl mély, túl véls, túl komplex, túl egyedi, túl sok ahhoz, hogy az átlagjátékos teljes egészében, teljes pompájában legyen képes fogadni, hogy ékezni tudja – de nincs is ezzel semmi baj. Senki sem szabad eltámaszkodni, mert nem teszik neki a Metal Gear világa, filozófiája, megvalósítása, stílusa. A katonák halálpontos gygyver, de nem mindenki kezében az, és az is elafordultak, hogy egy harcos inkább **■** hallóvetőt választja – ettől ő még nem lesz rosszabb. Az emberek többsége az egyszerű, könnyen érthető helyzeteket,

lisztó érzéseket, a tipikus konklúziókat szereti, nem kedveli **■** olyan szituációkat, ahol gondolkodni kell jó és **■** szerep, és a végletes érzelmek – melyekből az MGS4-ben bőven akad – is taszítanak halthatnak némelyekre. Pedig sirni – egyedül – vagy nevetni – amikor veled nevet a világ – **■** ciki. „Száguldani, lötni, sikert aratni” – az most 2008-ban a (csu-ol) videójátékosz uralkodó szentháromsága, és ebbe a kategóriába Metal Gear egyszerűen **■** fél be. A rajongók viszont... nos, ők a Mennyrszágban érik majd magukat, egyik pillanattól könnyekkel, a másikban pattanásig feszült idegekkel küszködve.

A Metal Gear sága mondanivalója eleve bonyolult téma, a végkifejlethez vezető út pedig hosszú és rögös. Amikor azonban a végkifejletben **■** a láttára állnak össze **■** mozaikdarabok, amikor megérted az összefüggéseket, a kapcsolatokot régi és új szereplők között, amikor ismert és ismeretlen figurák bukkannak fel, amikor láttát szájjal nézed majd a váratlan eseményeket, és hirtelenként szembesülsz a valósággal, akkor egy nagyon komoly, sőt, állítom felejtethetetlen élményvel leszel gazdagabb. Azt fogod majd mondani: „Igen, **■** megérté ennyit várnál!”

Az MGS4 egy epikus game, mégpedig minden egyes alkotóelemben. A játékos mérve hamar rájössz, hogy Kojimának az eddigi részeken nem a saját fantáziája szabott korlátot, hanem kizárólag a hardver (általán nem arulok el nagy titkok, ha almondom, ezt **■** MGS4 egyik fejezete ékesen bizonyítja majd). Elsőprő nextgen látvány, fantasztikus ténrtárá s hang, és a lehetőségek valóban véglenül tárháza vár rád, habitusodhoz és játéksílushoz igazítva, teljes szabadsággal

adva **■** kezdedbe, mindez egy semmihez sem hasonlítható sztoriba ágyazva.

Szinte hihetetlen, de az MGS4 egyesíti az összes eddigi Metal Gear játék esszenciáját, tipikus ismérveiket, mind-egyikből egyenként kiemelve, átörve, reflektoriányba állítva a legjellemzőbb elemeket, viszont teljesen új, modern környezetbe áldoztatva, és egy kis extrával megfelleve csakot. Játssz vele, és egyik ómulóból a másikba esel; minden itt van, amit a különböző részekben megszereltél, csak most egy tető alatt: lapakodás többféle kivitelben és megvalósításban, küszködés, pusztakezes és fegyveres harc, titkok, érdekességek, apró nuances, gyűjtőhely különlegességek.

Jó lenne ezekről bővebben beszélni, de természetesen megfogam a felfedezés és rácsodálkozás ösztöne élményét nektek; azoknak, akik még nem vészték meg a programot. Már **■** kezdőképernyő hangulata is olyan páratlan, hogy egyszerűen beleborzong az ember... hát még ami utána következik!

LA-LI-LU-LE-LO

Idezhetem a játék bevezetőjét, mely szerint „valahol a közel jövőben” járunk, de inkább pontatlank: kilenc évvel az MGS2 történetétől után vagyunk, 2014-ben. A világ és vele a háború megváltozott. A csatamezők nyitott piacokká váltak. A harc nem nemzetekről, ideológiákról, népcsoportokról, vagy nyersanyagokról szól már, sőt nem is a pénzről, hanem valami sokkal felemeltetebb dologról: a hatalomról. Az ember-élet egyszerű üzlet tényező. Béhádseregek, szidos csapatok küzdenek egymással **■** világ több pontján. A katonák





személyre kódolt felszerelést és fegyvereket használnak, a beléjük oltott nanomasinák, azaz mesterséges sejtek által pedig minden életfunkciójuk nyomán követhető, sőt, irányítható. Aki a nanomasinákat irányítja, az urálja a csatamezőt is, aki pedig a háborút urálja, annak ott a kezében a totális hatalom, az abszolút kontroll.

Az időkönként visszavonult Solid Snake átkos vérvonalának köszönhetően a természetnél sokkal gyorsabban öregszik. A végős nyugalom azonban még nem jött el számára. Hajdani feleslete, Roy Campbell és régi barátja, Hal „Otacon” Emmerich fontos és jessző hír hoz neki: a Kázel-Keleten felbukkant régi ellentele, Liquid Ocelot, aki Big Boss hajdani nagy álmát akarja beteljesíteni.

A társát, öreg harci kutya utolsó bevetésére indul...

ÖREG KUTYA, ÚJ TRÜKKÖK

Mint mondtam, az MGS4 minden, ami eddig a Metal Gear volt, ugyanakkor minden új. A kezelés alapfunkciói ismerősek lesznek, de Snake trükk-arszenálja, felszerelése természetesen új dolgokkal is bővült. Az irányítás részletes leírásától most két ókól is eltekintek: egyrészt a játék folyamatosan, berátogatásig adja az információkat, azaz fokozatosan hozza formába a playert, másrészt a MGS4 fantasztikus gyakorlórendszerrel rendelkezik. A gépkönyv szokás szerint teljesen részletesen foglalkozik mindelemmel, emellett pedig a játékon belül is bármikor megtekinthető egy hihetetlenül ötletes, animált tutorial, ami lépésről-lépésre, kis ábrák segítségével magyarázza el a furtangosabb trükköket,

különsképpen a CQC, azaz a közelharc fogásokat. Emellett találhatók a fémüben egy virtuális lőter is, ahol a már megszerezett fegyverek tulajdonságait lehet tesztelni, kezelésiüket gyakorolni.

Gondoljunk csak a katánóra: csodálatos és halálos fegyver – ha én kezembe kerül, ilyen az MGS4 is. Ahogy szokod, ahogy gyakorlod, úgy válsz a mesterévé. Ahogy haladsz a történetben, sőt, a többszöri végigjátszások alkalmával egy kamoly tanulási folyamaton esel át, ami hamarosan meghozza gyümölcsét: a harc, a lapakodás, a továbbjutás nem kihívás lesz többé, hanem élvezet. Elkezdhet szórakozni, mátkozni, kísérletezni – és ez nagyon nagy dolog!

Lerágott csont, mégis elmondandó újra: az MGS4 nem – mint ahogy a korábbi részek – egy végigjátszásra készült. Rajongó vagy? Emlékszel még a többi rész sokszori újranyitására? Nos, most emeli minden a részletet. Egy menit itt csak pont arra elég, hogy megismerd a sztori végét. Aztán, ha már letelepedte a gondolataid, nekilátsz újra, mert látni akard azokat a kis „visszaemlékeztetéseket”, amelyeket esetleg elhagytál vagy elnéztél – mondjuk azért, mert egy-egy vezető filmet alkalmával balga módon leraktad a kontrollert a kezedből. Sőt, most végre új megvilágításba is helyezhetsz bizonyos jeleneteket, hisz az MGS4-ben ilyenek is vannak: választható kamerapozíciók és nézőpontok! Sőt, további meglepetések várnak rád, mint például az, hogy bár a játék nem ad végletes szabadságot – jellegénél fogva – is adhat, hisz hogyan is memorizálhatnád például máskepp az ellenséges őrtorlatokat? – de mégis van lehetőség kiterő tételére, sőt, új átkötő filmek elcsipésére. Az MGS4 annak ellenére, hogy a legtöbb pályán az A-ból B-be jutás az alapfel-

adat, nem egy „csöben haladós” játék, hanem elég szabadságot ad a kezbede ahhoz, hogy a sokadik nekifutásra is jól érezd magad.

Ennyi? Nem! Tegyük fel, hogy már mindet látál a történetből: most jöhetnek a különböző harcmodorok, a helyzetek eltérő megoldásai. Ezekből, szépségek nélkül, tényleg számtalan van. Fegyverrel vagy gyilkos nélkül, külsővel vagy bűnyóval, árulhoban vagy álcázással, a különböző speciális felszerelések bevetésével – minden csak rajtad áll, tőled függ, azt hozzi ki a szitukból, amit csak akarsz és tudsz.

A játék végén pontos értékelést kapsz teljesítményedről, és különböző „díjakkal” tüntetnek ki, melyek egy-egy állathoz vannak köve. Ez a rajongók Mekája. Ragyúrtatsz a gyorsaságra, a nehézségi szintekre, a végigjátszási időre, nulla riasztásra vagy halálra, EU csomag nélkül győzelemre, fegyverek és tárgyak gyűjtésére. De vannak kifejezetten trükkös, sőt vicces medálak is: a sikeres közelharc fogásokért, fejlovesekért, késélekért, a baráti csapatokkal kialakított jó kapcsolatt, motozásokért, dobokban rejtezésért, lapuláért, fűggeszkedésért, guruláért – felsorolni is nehéz, hisz 40-féle elismerés vár arra, hogy a sokszori végigjátszások során megszerezd őket.

A szavaltosság tehát több, mint kellető, de az MGS4 még ennél is többet tartogat azoknak, akik birtokba akarják venni a játékot: gyűjtőhöz, kulafához, elnyerhető felszereléseket és tárgyakat, klasszikus Metal Gear muzsikákat, különleges fegyvereket.

Hihetetlenül hangzik, de nem az, hanem valóság: az MGS4 olyan változatoságot kínál, hogy könnyen előállhat az a





helyzet is, hogy még a játékok jól ismerő playerek sem találnak meg benne minden titkot, rejtett kis momentumot, történet. Látni fogod, rá fogsz jönni – akár az általunk közöli leírás alapján, vagy a többi rajongó felfedezései olvasva a neten – hogy olyan dolgok is vannak az MGS4-ben, amiket magadtól soha az életben nem találtál volna meg, mert egyszerűen észrebe sem jutott volna ott úgy keresni. Mire jó például egy szoborcsoporthoz, vagy egy ottfelejtett távirányító, és milyen veszélyei vannak, ha egy magán épp könnyíteni akaró fickó közelében rejtőzöl el egy bokorban...

A HÁBORÚ MEGVÁLTOZOTT

Az MGS4 alapkonceptja némileg futurisztikus jövőképet vázol fel: kisebb zsoldos csapatok küzdenek egymás ellen a világ több pontján, Snake pedig kvázi „kivételként” végzi a dolgát közöttük. A jól felszerelt PMC erők azonban mindig ellenfelek, a kissé szakadtabb milícia harcosaival viszont kifejezetten baráti kapcsolatot is ki lehet alakítani, sőt, akár segíteni, tápálni is tudod őket a harcban. Ez az opció fantasztikusan változatos lehetőségeket és helyzeteket eredményezhet, hisz Snake – orrandijának háló – egészen brutális csapásokra is képes, nehézfegyvereket, sőt, akár tüzértápot is bevethet, és a szorult helyzetben levő lázadók több esetben is ki tudja húzni a csővéből. Persze, csak ha akarja... Még a fejlesztési stádiumban beszélt arról Kojima, hogy „interaktív” csatamezőket képzel el a negyedik részhez. Nos, ezt páran talán félreértették, és az is lehetséges, hogy végül – a 3 éves fejlesztés óta, a több száz serényen dolgozó alkalmazott, és a sokmillió költségek ellenére – nem sikerül

mindent megvalósítani. Vannak azonban egészen fantasztikus hangulatfokozó dolgok: háttérben összeomló épületek, közelében robbanó civil járművek, sőt, ha úgy tartja úri kedved, még az ellenfél harci gépei is megáramíthatod, megváltoztatva ezzel a csata kimenetelét. Mi ez, ha nem interaktivitás?

A negyedik Metal Gear szereplődjáróóra nincs más szó, mint ez: pazar. Senki nem hiányzik. Akit nem ismertél, most megismered, akit csak elképzeltél, most láthatod. Egészen hitetlenül kitálatl, parádés új töltelenteink – és hozzájuk kapcsolódó monumentális, a sorozatra annyira jellemző párbjak – is vannak, akik ezúttal nem jellemükkel, karakterükkel erősítik a sztorit, és lapjait be magukba a gamek szívébe, hanem történetükkel, sorssal. Ha egy kis időt szánasz arra, hogy igazán odafigyelj rájuk, megrázó, hűbna maró üzenet tárlt fel előtled.

Az MGS4 első nekifutásra körülbelül 20 óra játékidőt ad az árvezetők filmekkel együtt, melyekből bődületesen sok – több órányit! – van. Van, aki 17, van, aki 25 alatt tolja végig elsőre. A program minden fejezet előtt pár perces installálós kezd, az a szünet pont arra jó, hogy kicsit pihenj – már ha valaki egyben akarja elfogysztani a törté. Menteni bármikor, akárhányszor lehet, de mindig csak az adott szakasz elején kezdhetsz visszatöltést eszén.

A játékmenet gyakorlatilag ugyanaz maradt, mint eddig, bár minden fel van tuningolva. A kezelés rendkívül baráti, sőt közel tökéletes – egy sportolót többfokozatú kézi váltóként tudnám leginkább aposztrofálni: az „egyes” Snake mozgatlanság, második sebesség a fegyverhasználat, harmadik a pusztakezes CQC, a negyedik pedig a magasabb szintű irakközök, például

testmozgások, feltartások, lefegyverezések, komplikáltabb testhelyzetek (pl. hátán felváltó harc), kifejezetten speciális felszerelések alkalmazása. Ha akorsz, haladhatatsz ólacsány fokozatban, azonban ha már megismerted a verseny pályát, nyugodtan válts feljebb is! A játék immár teljes pompájában kihasználja az FPS nézet opcióját is, így ha arra van ingerenciád, szinte a teljes történetet végigjuthatsz saját szemszögből.

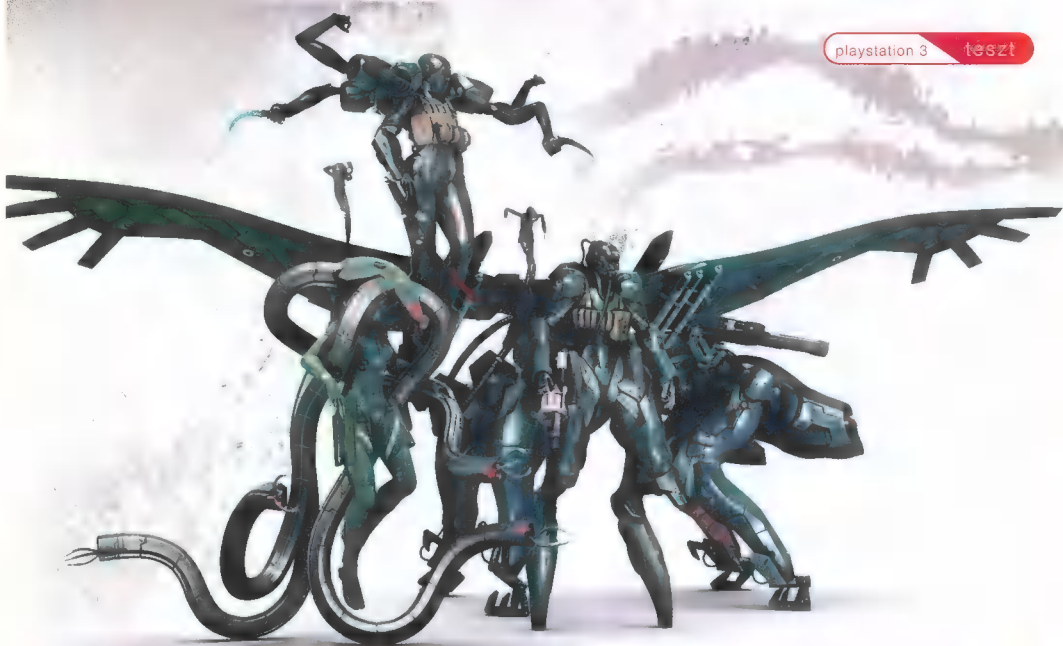
A program négy nehézségi fokozatban játszható. Az örök száma, ébersége, szaglása, az észlelési kováldáguk, a sebességi erőssége, a felfedezhető tárgyak száma, valamint a nálad levő felszerelés mennyisége az, amiben a szintek különböznek.

Az MGS4 az első olyan epizód, ami teljes értékű internetes multiplayer opciót is tartalmaz: ez a Metal Gear Online. Mivel ez a rész szinte külön életet él, az a Metal Gear univerzumban abszolút újdonságnak számít – egyébként sincs sok japán gyártású online shooter game, arrólte nem divat –, itt pár oldallal hátrébb olvashatok róla bővebben, Wilson barátom tálolásában.

FÉLIÉTEK HÁT A PATRIÓTÁK FEGYVEREIT!

Gyakorlatilag az MGS4 játékmenetének legnagyobb és legfontosabb útjába Snake „Odocomo” felszerelése. Ez az elkesperztő álcázó ruha mindig felveszi az adott környezeti textúráját, növelve ezzel emberünk rejtőzködő képességét. Szintén fontos, gyakorlatban használni új kutyát a „Solid Eye” nevű szemlőket, ami három funkcióval is bír: távcső, azonosító radar, és hőképet is mutat egyben. Igen, újra van radar, de nem abban a formában,





chogy azt az első epizódban láthattuk: segít ugyan ■ tájékozódásban, de csak annyira, hogy ■ kellő izgalom megmaradjon. Fontos szerepet tölt be Snake pszichés állapota is, ami ■ harci helyzetektől, eseményektől függően nő vagy csökken.

Az MGS4 elképesztően sokszínű fegyverarszenáljáról – 701 – külön könyvet lehetne írni. Minden cucc a végletekig ki van dolgozva, tulajdonságai, erősségei, gyengeségei elterjedtek. Most aztán tényleg azt használod, amire csak kedved van – és amit már megszerezte. Van itt minden a pisztolyoktól a rakétavetőig, ezeken felül pedig gránátok, aknák, robbanóanyagok széles skálája áll rendelkezésedre. De ha mindez még nem elégítene ki a fegyverek iránt érzett perverzitáidat, ott a tuningolás lehetősége is – lámpa, hangtampító, fűvészo, lézerírányító, stb. –, a fűtőfűtő változhat, találgatható és változatható múnició pedig abszolút maximálissá teszi ■ változatosságot. A fegyvertármának – sőt, most egy kicsit árulkodok: adósvételnek – ■ játékban külön karaktere is van, de az ő megismerése már a te feladatod lesz...

Nem beszéltem még a nem fegyvernek minősülő tárgyakról: megtalálod az elmaradhatatlan bagót, mindenféle EU csomagot, Apple iPodot, fényképezőt (fontos kellekt), és még egy szuperintelligens kis lórs is szegődik majd melléd a harcban, „aki” a játékkörnyezet olyan szinten új dimenzióját nyitja meg, hogy akár „játék a játékban” jelzőt is rácsokszalhatjuk.

A LEGENDÁK SOSEM HALNAK MEG

A Metal Gear Solid 4 számomra az a program, melynek értékelésekor nem szívesen mennék bele semmiféle kommersz, általános körírássokba, írási-pufflókba, és ■ inkább hasonlókat is elkerültem, szerintem ennél ugyanis sokkal többet érdemel – a játék is, és szülőapja is. Hideo Kojima ugyanis alázatos és szerény ember, aki mindig elége-

dellen magával, soha ■ ad beképzelt hangú interjúkat, és tiszteli a piaci vetélytársait. Egy zseni.

Engem az MGS4 első másodpercétől az utolsó elvárózzsól, transzba ejtett. Amikor ■ bevezető film, amit összeszoruló szívvel néztem végig, egyszer csak áttört irányítható akcióba, levegő után kapkodtam. Amikor először meghallottam David Hayter színkonhangját, gyermekként örvendeztem. Amikor láttam a valós idejét, az állítom használt felszerelésekkel együtt alakuló átvett animációkat, a tényleg megdöbbentő technikai megoldásokat, amikor meghallottam ■ kimondhatatlanul csodálatos új és klasszikus zenéket, hanghatásokat, tálat szájál, lelkendezve bámultam a grandiózus jeleneteket, mindig azt kérdeztem magamtól: „Úristen, hova lehet ezt még fokozni?” – és lehetett, meghozta kozmikus magasságokig. Amikor lépésről-lépésre megértettem a történet összefüggését, amikor láttam a drámai képsorokat, amikor minden összeomlott, és hőseim reményének utolsó halvány sugara is a szemem előtt foszlott szét, ászintén zokogtam. Amikor pedig a végjátékban valóban az én kezemben volt ■ lehetőség, hogy segítsek, akkor teljes erőmből küzdöttem, úgy, mintha én magam lennék ■ valaha ált legnagyobb katonája, Big Boss vére – Solid Snake. Soha nem láttam, vagy éreztem még ehhez hasonló videójátékkal kapcsolatban. Grafika, játszhatóság, szavatság, zene és hangok csúcsmínőségben, elsőpr hangulattal párosítva. ■ a Guns of the Patriots. Nagyon sok szép élményt adott nekem Hideo Kojima, amit talán ezzel a tesztel valamennyire meg tudok köszönni neki.

Az MGS4-re ■ lehet mást mondani, csak annyit, hogy a jelenlegi generáció legnagyobb műgonddal összerakott játéka. Nem minden téren tökéletes, nem minden szempontból a legjobb, nem hibátlan, hisz nem is lehet az. Húsz év alatt a sorozat a játékokkal, rajongókkal együtt változott, és ívelt be, mint a legnemesebb borok. Pontosan olyan, mint egy gyönyörű japán katona – gyönyörködni lehet benne, és

liszteni, elismerve azt az akór magasztosnak is nevezhető eszmei mondanivalót, amit megtestesít.

(Emlékeztet a Menyeei Királyság című film híres jelenetére, amikor Balan megkérdi Saladin Jeruzsálemért)

Mi tulajdonképpen a Metal Gear saga? Semmi. És minden!

Martin

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KONARMI
MÁS VERZSÓ: JELLENES RENES

grafika:	kiváló
játékozhatóság:	kiváló
szavatság:	kiváló
■ / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-16 online), 4.8 gb hdđ, 720p, dolyt digital

✓ metal gear gyönyörűdörzs
X ez a szer nem hat mindenkire

10 pont

J

kultúsfőusz: amerikai multikult

rális ítek vog. ikkor

Gear A rész a félel

világát bejárja, így mi r

is MGS3 szerint

k ny ü de proje latt

nem részesele

hőkeletesen

negyedik rész

[illegible]

ha valaki
később
üzenetek, kemolázások
t fektet a

A pénzlárca
b
és
szertelne
mint az előre rögzített
Az
mónusz? A fize
a Konami
csak
lehet gaz

Nem és barmi is a Meló
sárlatnak és de remek online
Gear és az Kőr
tényleghez és Az MGO részletes és átlás
ahó több állitható össze a
vánt zsalodakalona minden
van viszont egy érdekes siklik, azoz a
gek. Az MGO 4 oszt k omi
kolléri. vanna? felzúzó
az ellenfele a és futási mo
tózós és Mindez több mo
sikertül és mérleés
az ellérő

capal aki a Team vilá össze a ma ve
mal való A csak tudat alvni m
egy egy Mission a GTF-nek alvni m
a egy a A tudat alvni m
Mission ennek a egy a tudat alvni m
tárgy a a tudat alvni m
n a p és a Metal a tudat alvni m
line a a tudat alvni m
a a tudat alvni m
ant egy kkkk magat a tudat alvni m
a a tudat alvni m
a a tudat alvni m
bál ismerős mind az a tudat alvni m
lévő Olcabom, a tudat alvni m
a a tudat alvni m
11 felett egy nov a tudat alvni m
a a tudat alvni m
ezzel a tudat alvni m
Snoke szerzővel a tudat alvni m
a a tudat alvni m
a a tudat alvni m
a a tudat alvni m

[illegible]

[illegible]

Az MGS4 mesze tökéletes, ami reakciókra pedig mesze az, főleg g van, egyes zik akkor aka FPS ehhez nem és a RI is ami nem csak de a is irritáló de a is. Alternatíva? Automa

tikus tényezőkre nem precíz, és nem a változó, és
nem csak vermetik a mellüket a talajtól, de máskor nem
biológusok transzparens utat az a helyén szerveren az a hál-
lósítást, így a hálót a hálót a hálót a hálót

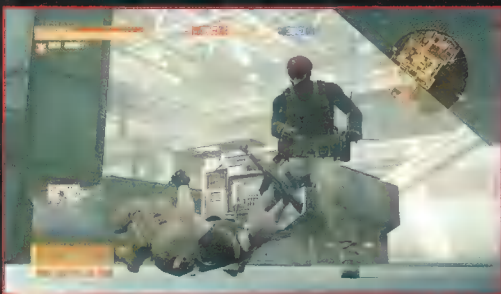
PROBLEM

szinkritikus
mint szíven
tana: angyalok
malikus: keresővel
egy: ami emberi időn
szó: a
előre: a
megosztani: a
az interaktív: a
Online hírtároló: egyaránt
szekrény: a
felszerelésről: a

Mindegyik van bőven: az MGO (magnézium) az MGO-Max-ban
100%-ban természetes forrásból, és a többi kevésbé új forrásból.

de nem map
sem
pár a sok az
a ismert
a lett az
mint az MG52 ton
f. től

A W de nem vőleltlenül nem és ill li r
centrikus e k b o fofjes m n t
MGS4 nem oz
doznak a akik a teendők oz c
Fortre 2- ii 12 g
még a





katona pánclójába bújít előadótól, aki különböző szerzeményekre káncol, de van itt minden – Chewbaccra jellemzőben tancoló és éneklő figura, *It's Raining Men* dádoló nyolcvan feletti pár, kisgyerekek, szavál tényleg nagyon vegyes a társaság. Az mondjuk számomra már egy kicsit morbid volt, amikor a Radiohead *Creeper* alatt egy testi fogyatékos énekelget az „...I wish I can special...” szövegrészlelet.

Válasszték terén van minden. Klasszikus pop, rock, modern zenék, rap, r&b... a Faith No More-től és Hüft-től kezdve Eminem és Spears-ig mindent megtalálsz... na jó, csak majdnem mindent, hiszen meg van hova frissíteni a listát, nekem legalábbis bőven volna kívánságom.

De lássuk a feketé levest. Amennyiben nincs hitelkártyád, vagy neted, vagy külföldi regisztrációd, hát sajnos buktad is a SingStar lényegét. Feltöltési és mások produkciót megnevezni hozzá reggel is lehet, ám ha új dalokat akarsz (és miért nem) akard a keveske harminc mellé, akkor ahhoz mindenféleképpen a hitelkártyát, külföldi regisztrációs megoldás kell, ráadásul nem is olcsó mulatságról van szó, hiszen szövegesen pár száz forintot ki kell fizetni. Ez szerintem elég gáz, és ez az oka annak is, hogy az úgymeneczi Singstar == kopja meg a maximális pontszámot. Van egy marha jó kis karok programunk, ami ráadásul a kamerát is támogatja, effeleit is lehet (a hangot tényleg, erősítheted), nem mellesleg közösségi oldallal is működik, ám hiába veszed meg drága pénztért, azt tartalmaz néhány nőti, és a pluszban megszereshet tartalom is drága, illetve hazánkban a megvétel is körülmenyes. Más bajom nincs a programmal. A kezelőfelület kellemes és egyszerű, a lehetőségek teljesen rendben vannak – a legizgal-

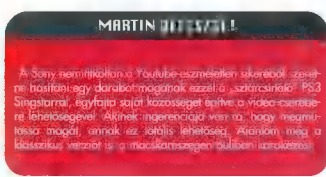
lenebbek is percek alatt kiismerik a felkínált opciókat, és már is képesek lesznek videót készíteni és elmenteni, vagy feltölteni. A klipet jó minőségűek, a hangminőség is profi, a kialakított közösségi oldal miatt pedig a szavazatlóság is nőtt, hiszen immáron nincs szükségünk saját paritára sem az interneten feltehető nagyszámú dalos partner miatt. Nem utolsó sorban a PS2-es tartozékokat (pl. mikrofon) is támogatja a stuff. Kár, hogy az extra tartalom letöltését ilyen módon oldották meg... nagyon kár. Akár meg 10 pontos is lehetett volna.

Bájtés Gábor
bajtagabor@gmail.com

Manapság már bárkiből lehet sztár. Felpalkolhatod magad az internetre, ahol azután még a legnépszerűbbek is érvényesülhetnek kisebb rajongói csoportok előtt: bemutatkozhatsz a legbrinyósabb és primitívebb tévévelkedők kerekéin belül, vagy válaszolhatod a minőségibb műsorokat, amelyeknél azért szintén nincs olyan magoson az a bizonyos léci. Jelenleg a sztárok körét igit, így == is meglepő, amikor sehonnan jött előadók nyílik a megmértetéseket, sőt még talán életrejei film is készült velük kapcsolatban, hogy még inkább tudatosulhasson bennünk: 6 igaz sztár a mi kis nuli életünk mellett. Ezek után jón meg == ön maga mackóban terengő bulvármédia (szégyen és gyalozás), de mégis ezen sötét oldal birtoklása a legjobban elavult lapokat) – csak, hogy teljes legyen az öröm. Persze a hétköznapi dolgozó ember ilyenkor csak néz bombán, és azon gondolkodik, ő mitől lenne rosszabb és kevesebb, de nincs veszte semmi, hiszen mostantól már mi is lehetünk megasztárak... ugyan piciben és egyszerűbben (minél valami kínai verzió), de legalább a videójátékok nyújtotta virtuális világban szerencsét próbálhatunk, mivel itt a **SingStar Vol. 2**, amellyel megmutathatjuk, ki is az Elvis.

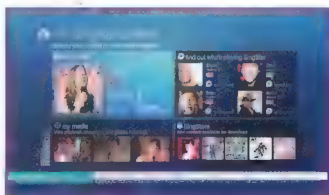
Az izémesítés, hogy a lemez alapjában tartalmaz harminc nőt. Sajnos a szamari hár az, hogy a Vol.2 válogatása gyengébbre sikerült az előző PS3-as megjelenésnél, amin volt Blink 182, Britney Spears, R.E.M., Twisted Sisters és U2 is. Ám a jó hír az, hogy más nemzetiségi regisztrációval (ugye nálunk sajna még nincs stór) a Singstar rendszerén belül is bevonórlhatunk, ami viszont több száz újabb dalcsokát jelent, ezáltal többszöröse emelve a szórakozás lehetőségét, hiszen nem kell almondom, miről is szól a program: dalolászni és a legjobban nyújtani, hogy haverokkal akárkiétek egy jót, pár százelekes itál kísérletben. Gyakorlás, kihívás, duett, miközben meg a szám klipje, és nézzük a képernyőn megjelenő szöveget, a megfelelő hangfelvételt, a kezünkben lévő mikrofonba pedig beledörögjük a frankót.

Am az úgymeneczi Singstar ennél jóval többet nyújt. A Vol. 2 ugyanis támogatja a PS3 kamerát is, így == csak felenekehetünk dalolászni, de az óciókat ott is készíthetünk (joutmatikus), illetve videó is, amit aztán feltölthetünk az oldalra. Az adatbázis jó dolog. Itt vannak a uerek, illetve a velük kapcsolatos képek, audiószám, valamint a már emlegetett videók. Lehet haverkidni, lehet pontozni, véleményeket írn, a földalton pedig szavazások is mennek. Elhöz jón meg a letehető tartalom (dalok, háttérké), és azt hiszen, méltán mondhatjuk: profi munkáról van szó. De visszatérve a videókra. Amennyiben felmész az internetes adatbázisba, az álland le fog enni, azt garantálom. Vannak itt rap és csajok vegyesen, a tudás is változó, de a legelgátlhatatlanság dolgokait is találkozhatsz. Én személy szerint sírva röhögtem a birodalmi



A Vol.2 számaiba

Aerosmith – „Dude Looks Like A Lady”
Blur – „Country House”
Bobby Brown – „My Prerogative”
Eminem – „Without Me”
George Michael – „Freedom 90”
Gorillaz – „Dare”
Gossip – „Standing in the Way of Control”
Hot Chocolate – „You Sexy Thing”
Kaiser Chiefs – „Rudie”
Kool & The Gang – „Celebration”
Joe Cocker – „Summer In The City”
Maximo Park – „Our Velocity”
Morrissey – „Suedehead”
Nirvana – „Lithium”
Paul At The Disco – „But It's Better If You Do”
Paul McCartney – „We All Stand Together”
Pulp – „Common People”
Radiohead – „Street Spirit (Fade Out)”
Shakespeare Sister – „Stay”
Spandau Ballet – „True”
Suede – „Metal Mickey”
The Cure – „Pictures of You”
The Killers – „When You Were Young”
The Libertines – „Can't Stand Me Now”
The Offspring – „Pretty Fly (For A White Guy)”
The Police – „Don't Stand So Close To Me”
The Proclaimers – „I'm Gonna Be (500 Miles)”
Tom Jones with Mousse T – „Sexbamb”
Tone Loc – „Funky Cold Medina”
Young MC – „Bust A Move”



SINGSTAR VOL.2

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavazatlóság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 játékos, 720p/1080p, ps eye kamera, 5345 kb hdd, psp kamerát, kópiát mikrofon

✓ karaoke, youtube, komolyt repertoár
X még bővíthető a lista,
plusz magyar score-t követhetünk

8.5 pont



A golfport virtuális verzióját sokan szeretik. Ha ebből levonjuk azokat, akik az utólagos játékokkal gólfutával ütik ki-szemelt áldozataikat, majd a megmaradt halmból ki-szedjük a profikat, megmarad egy vékony réteg – nos, nekik szól ez a régi sorozat. Mint oly sok társa, ez is a PlayStationnek köszönheti születését, még 1997 távoli múltjában, ezután évente jött egy-egy új rész beléle.

Bár a grafika azt sugallná, hogy ez valami gyerekes idiótás, mégis szinte mindent belelaktak, ami a nagyokat jellemzi, vagyis a ==gyeduralkodó igéne EA gólf-simulátorokat. Az új nextgen világrendnek köszönhetően készültünk fel egy jótört perces instál végigunakozásához, de ne azt szidalmazzuk, hiszen ugyanennek a sorozatnak köszönhetjük az igen használható internetes játékokat, illetve ezek széles körben való elterjedését. Sőt, a főmenüből egyből el is érhető a játék online oldala, információk céljából. A netes lehetőségek igen jók, és ajánlottak is, hiszen itt végre nem egymást kell áldokolni vagy kilátni a pályáról, a kizárólag a saját virtuális golfudvarunkra hagykozhatunk.

Az első három lépéskor egy kis profilgenerátor fogadja a játékost, ahol megadhatjuk személyes adatainkat pár sorban, írhatunk magunkról valamit, és egy kis karaktergenerálós keresztlő playerünk kinézetét is összerakhatjuk (fej, arc, ruházat). Ezután egy fizetéses, többszörös klubhözban kereszthetünk partnereket, vagy nézhetjük meg barátainkat a friend listünkkel, csatlakozhatunk tornákhoz, vagy molesztálhatjuk a többi rohangdóssal a mikert (szavakkal, nem az ütővel). A chatrendszer nagyon jó, mivel nem vagyunk hosszadalmas írássá kényeztetve, hanem kis előre gyártott üzenetlistával is kommunikálhatunk, ami a tor-gárdokdson kívül minden fontos cseregési metódust és játéka-invítálást tartalmaz. Aki viszont nem tart otthon internetet, mert rinte az a sántától való, az is összejöhet barátjaival egy gépen, a maximum négy külön golfzót összehangoló multibozban.

Természetesen nem csak össznépi mulatságokat lehet rendezni, hiszen megvannak a szokásos gólf-naszámok is, vagyis a pályák

és karakterek megnyerésétől ottáig, amíg a spontán időtöltést szelgő Siroko, no meg a mindenkinek ajánlott gyakorlás. Játékosaink között vannak visszavetítő ismerősek, és mindenki megtalálhatja a stílusának megfelelő mind kinézetben, mind pedig az öt alapuladónaság alapján (power, control, impact, spin, sidespin). Változtathatunk jobbkezesről balkezesre is ha úgy tetszik, de érdekebb a kétféle kezelési mód kiválasztása: a régi ismert háromklíkes, vagy az új, ami szintén háromklíkes, de máshogyan.

A hagyományos ütős ugye egy csikón bárázolja a lendítés erősségét, amit mi állítunk meg, majd precíziósan időzített klíklíkel határozzuk meg a pontosságát. Nos, az új módszerben is ez van, csak éppen csik helyett egy áttetsző ütő jeleníti meg az elérhető legnagyobb kiterjedést, és egy, a labdán megjelenő és szűkülő kör a pontosságát, amit akkor illik leklikkelni, ha minél kisebb. Ez végül is annyiban nehezíti, hogy szemre kell belőnünk az erőt, viszont sokkal életszerűbb a figuránkat figyelni, mint egy kijelzőt a kép alján. Megvan a szokásos ütőválogatás, a pályabárázós kamerával, és a lyuknál alkalmazzunk négyzetet, ami jól megfigyelhető a mozgás pontok alapján a domborzat.

Mint látható, a rövidszoknyás és valószínűleg gyermekekori, top-sikolva sült lánnyal ellentétben a játék nem valami idétlenség, hanem a terep kialakításra és a fizikai korrektségre nagyon is ügyelő program. Figyelembe veszi a szelet, a tereptárgyakokat, homokcsapadékok talaját, sőt az ütővelágatásnál is grafikon mutatja a labda várható viselkedését. Bajnokság módban kapunk nézetet is, akiket természetesen megpróbáltunk calibb venni, de ha felejtük fordulni, akkor pártikolva alkésztek szedogélni, így inkább a labdász lyukba jutásukkal szórakoztam az eredeti cél színtén. A versenyek nagyon aranyosak, pl. mikor túlküldtem köztéről és a labda épp gurult el a célól, a lánnyá magas „Stapostop!” felkiáltással izgult, de persze minden figura másképpen reagál a helyzetekre.



A környezet szép, csak recés (kezdem azt gondolni, hogy tradíciós az élek megfigyelt). Minden pályán találtam pár oda-illő állatot, például kacsa a vízben a kicsinyeivel, valami borz vagy illyesi, eukaliptusz leveleltől nihilista drogás kóla medve, vagy az ofrikai szavannákon az impozáns elefántok. A pályák nagyon szépek és külön stílus képviselnek természetesen. A Highland dub tipikus all-in-one, fákfal, homokcsapadával, dombokkal, tavakkal, virágokkal. Okinawa szigetén tengerparton üvegetünk, az Európai rész fő moitvuma egy középkori stílusú vár, no meg a szafar, kanyar környezettel, meg az emittelt ofrikai eredetű állatokkal. Nos, a gólfcska szimulátoroska (ahogy egy csészlovég mondanám) mindenben erős, akár egyedül lendítünk, akár pedig egy maximum ötven emberes online tornára nevezünk be. Jó volt vele játszani, próbálgatni a különféle ütőket, fűvel szórni a szél-irányt és erősség megfigyelése céljából (nyíllal is jelzik, de az nem leírt), és nézelődni a terepen. Jó kezelhetőség, precíz labda-kezelés, egyezől csak a grafikai stílus miatt mondhatnánk azt, hogy a azért leginkább a fiatalabb népeknek készült játék.

Evitbodi Dizon

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

MÁS SONY JELLENLEG NEM

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szerevettség:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, (250 online), 4437 mb hdd, 720p

 ✓ stílusos, szívroslas
X fejlesztők, élelmításti recidiváltásti

8 pont

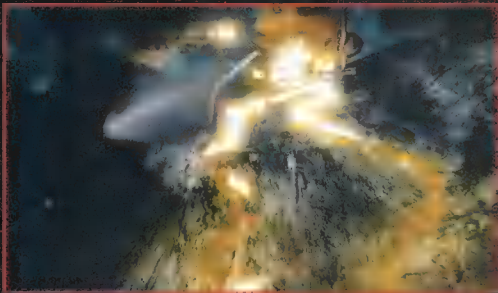
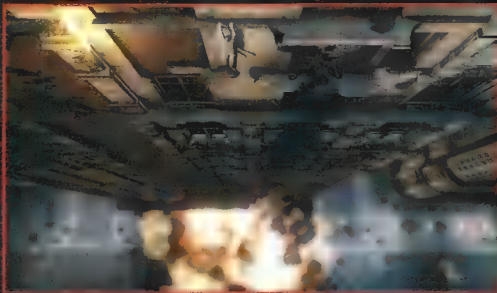
MARTIN BELESZÓL!

Fejezve vagy nem, de nekem martara-bajmára-a game, mert pont annyira gófi, amit még bevesz a gyomrom, és pont annyira ügyesség, hogy egész jódtokd benne-prodúktum. A lemez most már gyűjteményem részeként kaptam, így ahogy nem a levegőben szedezem.

[illegible]

1923-ban, a ... felvetődik a ...
egy ...
nem ... sem ...
erre majd, de csak ... a New ...
Central ... a szóbeszéd...





ZSEDEMBEN A VILÁG

A történet a második világháború utáni Európában játszódik, amikor a világban mindenki a háború után való felépítésre törekszik. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

Mindenki a háború után való felépítésre törekszik, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

MARTIN DILLIGAL

nem	hazot:	----
nem	béna	----
nem	menni	----
vannak a		----
vannak	és gy	----
mening	nem	be Róbert
		eg egy

ÖRÖMÖDÁ

Aktárcsak a történet, a zeneszerzők élete sem könnyű. A történet a második világháború utáni Európában játszódik, amikor a világban mindenki a háború után való felépítésre törekszik. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

Mindenki a háború után való felépítésre törekszik, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

AZ IGAZSÁG PILLANATA

Az igazság pillanata, amikor a világban mindenki a háború után való felépítésre törekszik. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

A történet a második világháború utáni Európában játszódik, amikor a világban mindenki a háború után való felépítésre törekszik. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek. Az emberek a háború után való felépítésre törekkeznek, és a háború után való felépítésre törekkeznek.

ALONE IN THE DARK

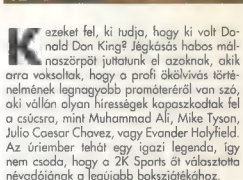
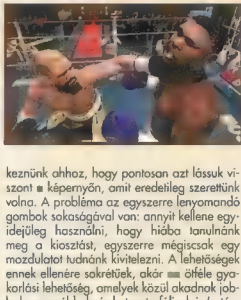
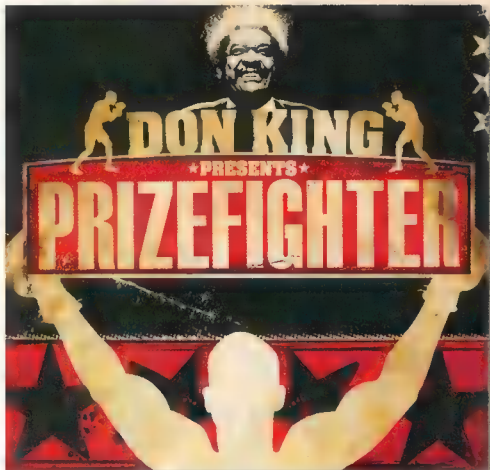
ATARI / EDEN GAMES
MÁS VÁLTOZAT: PAL, PS2, X360

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szélesség:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i/1080p, mentés 4.5 mb

✓ mestéri történetbevezetés és kalandhangulat
X technikai némi dombra fojtva

7 pont



K ezeket fel, ki tudja, hogy ki volt Donald Don King? Jégkásas habos málnaszörpöt juttatunk el azoknak, akik arra voksoltak, hogy a profi akadémia történelmének legnagyobb promóterétől van szó, aki váltott olyan hírességek kopaszodtak fel a csúcsra, mint Muhammad Ali, Mike Tyson, Julio Caesar Chavez, vagy Evander Holyfield. Az örömeit tehát egy igazi legenda, aki nem csoda, hogy a 2K Sports át választotta névadójának a legújabb bokszjátékához.

Nem nehéz kitárolni, hogy a karrierista központi történelben a játékos a újonnan felfedezett nagy reményűsége bűrése bűjhat, hogy aztán igazi zsidófülként a tanodából elindulva rövid időn belül a világszcén felé vegye az irányt annak minden buktatójával és szépségével együtt. A Prizefighterben – mint ahogy neve is mutatja – semmiféle bonyolultság nincs: minél jobban teljesítünk, annál erősebb és jövedelmezőbb kihívások akadnak, baráti társaságunk száma masszívan növekedni kezd, elismerésért fényben pedig beköröztethetünk az elitréteg közé, ahonnan vagy az isteni megvalósítás, vagy a lassú lejtő irányába vezet az út.

A címlapmegjelenések, és a szakmai híreknek okán győzzünk majd valószínűleg a PDA-n érkező ajánlatok között, azonban a játék érdemi részét mégiscsak a pallozókodás adja, amelynek a megvalósítása bizony hogy némi kíváncsiságot magán után. Leginkább az irányítással gyíthat meg a bajnok, ugyanis a Vanom Games ahelyett, hogy felhasználta volna a sikeres veredős játékok harckészletét, saját elképzelés alapján dolgozta ki a mozgáskontrollát, amely eredményeképpen tizenöt ujjal, négy szemmel és két aggyal kellene rendel-

kezünk ahhoz, hogy pontosan azt lássuk viszont a képernyőn, amit eredetileg szeretnénk volna. A probléma az egyszerűen lenyomódó gombok sokaságával van: annyit kellene egyidejűleg használni, hogy hiába tanulnánk meg a kiosztást, egyszerre mégiscsak egy mozdulatot tudnánk kivitelezni. A lehetőségek ennek ellenére sokrétűek, akár a ötlete gyarapítás lehetősége, amelyek közül akadnak jobbak-gyengébbek, és katasztrófaforrás is (a táv-utasítást például ráhejes, a regnáló idők joggalvaló mozzanataira épül).

A Don King: Prizefighter nem ér ugyan fel a Fight Night sorozathoz, de olykor-olykor felmutat azért valami pozitívumot is: a zenei trackek közti hallható néhány klasszikus, vagy a karrierjáték meg-megszokott interjúbelet dobának valamennyit a hangulatot, és a közelről akciókamera hiányát lezámítva a arcminika, vagy a helyszínek, ringek kidolgozása is ráver a EA játékaéra egy-két tét. Az egyetlen, ám legkomolyabb problémát a hibás irányítás jelenti, ez pedig egy bokszjáték esetében olyan, mintha akörsszelkél indultunk a Laguna Sea Raceway Dodge Viper kupájában – kiábrándító.

Stinger

DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

3K GAMES

MÁS VERZIÓ: DS, WN

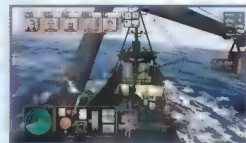
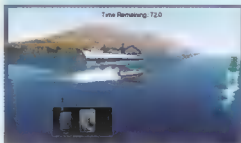
grafika:	közepes
átvezetőség:	alacsony
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó
	alacsony

1-2 játékos, ds 5.1, 720p/1080

✓ formatervezésben, nekifutásból
akárta tömör és ropp.
X... és kőkőkők: szor az időt menesztés

4.5 pont

DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM



A mikor Martin először felvette az öle-
tet, hogy volna-e kedvem a viszonylag
ismertetlen, tulajdonképpen egy bu-
dgetkategóriás fejlesztőcsoport első komolyabb,
vígnerációs próbálkozásait tesztelni, habo-
zás nélkül igent mondtam – annál is inkább,
mivel a Liquid Dragon Studios szörnypróba-
kozásai első látásra egy horgászjáték írástól
kellette, és a Twilight Princess, illetve a Sega
Bass Fishing óta kellemes emlékeket idéznek
fel bennem a témát feldolgozó játékok. A ve-
zező képsorok lepergésével azonban titólis
döbbenet tilt ki az arcma, ugyanis a Dead-
liest Catch: Alaskan Storm tulajdonképpen a
Discovery Channel idehaza is folyamatosan
játszott Halászfogás című dokumentum film-
reality show kaverének megjátékoltja,
amely a világ egyik legveszélyesebb foglalko-
zása, a rákálászatokat akár bizony éppahy
nem a nyugati, bekécs horgászatok, hanem a
túlélésről híres. Aki esetleg nem tudná, miről is
van szó pontosan, a svenen egy pillanattal a
Discovery Channel műsorfüzetére, és tábláz-
zat megaként egy epizódot, ha tudni akar-
ja, milyen a halászfogás szoros környékén
a rendkívül zord és veszélyes körülmények kö-
zött ellen-hágyban, esőben-jégben király-
lakra vadászni – mit ne mondjak, a lossan
négy éve tartó dokumentumfilm aktív nézeje-
ként bizony látom már egy-két citra dologat
eből a fennmaradásból.

Kurrens generációs konzol ide, gépben
szunnyadó potenciál odá, sajnoslatos, hogy a
fejlesztők és a kiadó legjobb igyekezetének
ellenére sem sikerült építkez megvalósítani
közösségi a játéknak technikai szempont-
ból a program egy vice, az alacsony frame-
rate, a mai generációban elviselhetetlenül
hosszú töltési idő, a grafikai bugok és hibák
olyannyira frusztrálóak hatnak az emberre,
hogy az egész halászatot elhagyja a kedve.
Pedig az alapkonceptje egyáltalán nem
rossz, sőt a DC sokat inkább egy szimulátor
és menedzserprogram keverékét írták le,
ahol nem csak egy több tanács halászhajó
embert próbáló irányítással kell boldogulni,
hanem a stratégiai érzékeinket elővére min-
dent meg kell lennünk a sikeres idényzárás é-
rdekében is. Így be kell osztani pl. a szezon-

ban rendelkezésre álló időt, felbérlni a leg-
jobb halászatokat, tartani a munkamórát pozí-
tív szintjét, elnavigálni az állítólagos legjobb
halászhelyekre, kirokálni a csapdákat, és a
testi épségünkön vigyázva degeszre halászni
magunkat, hogy a felvásárló telepekre
előkénit érve vasig pénztárcával tétérőssé
vissza szereleinkhez. Ebből a szempontból
vizsgálva a Halászfogás igazi unikum,
amely a partra érve ráadásul bőséges infor-
máciomennyiséggel is elhalmozott a játékos
során. A helytálláshoz és boldoguláshoz pl.
a showból ismert hajóskapitányok (pl. a North-
western Sig Hansenje) adnak próbát videó-
típusú – így különösen féj, hogy a fejlesztők
és a kiadó nem szent meg néhány hónapot a
DC fejlesztésére, mert az innovatív ötletek,
a feldolgozó téma ritkasága okán egy na-
gyon egyedi, és hangulatos darabot hozhat-
tak volna össze. Ennek hiányában a játék sa-
jnos Titanic módra abszolút a tenger fenekéig
süllyed – azzal a külsőléggel, hogy a liver-
pooli csodával ellentétben erre fél év múltán
talán már senki nem fog emlékezni.

Stinger

DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM

DISCOVERY CHANNEL

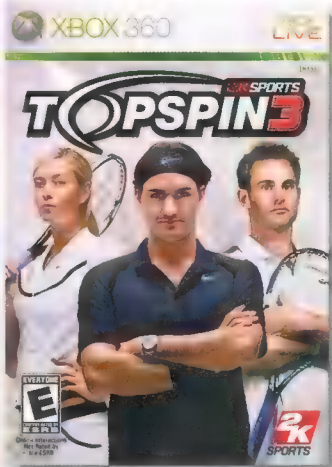
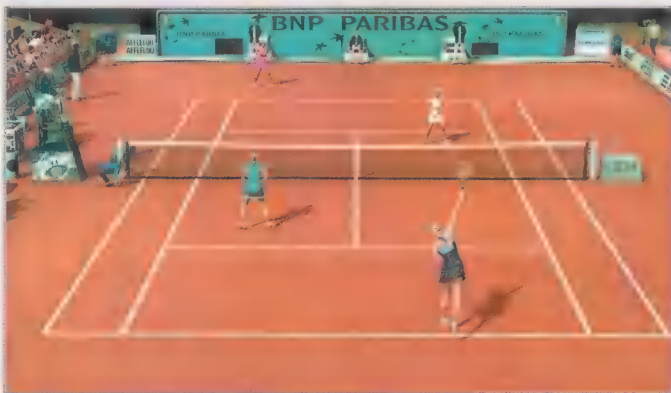
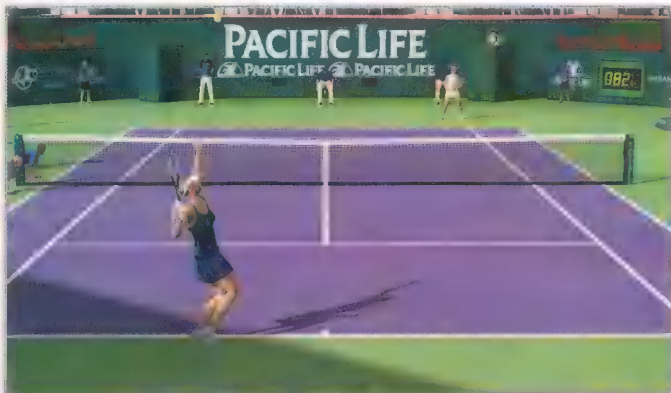
MÁS: N/A

grafika:	alacsony
átvezetőség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (B online), 5.1, 720p/1080

✓ érdekes, izgalmas téma,
változatos kihívások
X... és kőkőkők: szor az időt menesztés

5 pont



Ezek ismeretében egyáltalán nem meglepő, hogy a 2K igazán impresszív látványt tol az arcokba, hiszen jóváért az szintén kurens generációs kódot finomították, bővítették és csiszolták a teniszjátékok díszes előkévé. A szűk baráti társaságban az első Top Spin és a Virtua Tennis is nagy mépszerűségnek örvendett, így külön öröm volt a számunkra, hogy a sokat kritizált behatárolt mozgásteret a rizikóktól jelentős level-meter megalodás tovább finomította még szélesebb körű lehetőségekkel vették fel. Így végül amellől, hogy a ravaszok megfelelő lenyomatásával bevallunk egy-egy trükkösebb mozdulatot, (az alattuk lévő asztalt, sok, vagy kevés pályára figyelembevétele) akár az ütés erejét, irányát is megváltoztathatjuk, hogy átvágjuk a szemközti oldalon futkorászó ellenfeleinket. Lehet, hogy a karcifantáziának hangzik így leírva, de némi gyakorlással kávékészen egyéltől-művé vált, hogy az újjak gyönyörű játékosai valószínűleg meccsek játszhatunk le- legyünk akár egyedül, akár egy multiplayer Grand Slam torna kelles közepén.

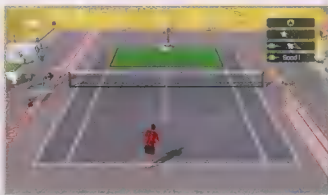
A játék egyik nagy újtása kétségkívül a saját állateink alapján létrehozható sportolásgenerátor, amely olyan széles repertárból „enged embert alkotni”, amelyre csak igen kevés játékban van példa. Bár az egyes kollekciók pontok segítségével nyithatók meg, az alapnak számító haj, bőrszín, szem, magasság, állat mellett akár még tetoválásokkal is felszímoztathatjuk kedvencünket, hogy a saját kezűleg kreált arcképet (I), a származási hely (I) és a nem függvényében taláisan eltérő tulajdonságú és kinézetű egyénekkel hozunk létre. Ha ehhez hozzáveszünk a kis-sé egyensúlytalan, két-ellő sző és tartalmas karrierművet, illetve az egy-egy, kettő-kettő, vagy tizenöt napig tartó, komoly ranghe-lyezéseket folyó on-line bajnokságokat, nem alaptalán, hogy ha azt állítom: végre sikerült megfeleltetnem a virtuális virtuális 3 profizmusával szemben. A Top Spin 3 nagyvárta tenisz- és sportjáték is egyben, és bár hiányolom a 4-4 elleni küzdelmek lehetőségét (főleg, mert így laktak az egy képernyőn játszható négy párosra felállások), a Virtua Tennis 3 mellett nyugodt szívvel ajánlhatom fel a csúcsra.

Andre „Stinger” Agassi
stinger@576.hu

Furcsa sport a tenisz. „A kiváltságosok és gazdagok játéka” – szől a lassan már köznyelvi illő mondat, hiszen ez a sport (sok másikkal hasonlóan) abszolút a pénz körül forog. A le-átok dízbörge, vagy az egy-egy elvett labda következtében előtérbe hatalmas tőpót, netán családösszetét leglábbunknak csak a TV készülékek képernyőin keresztül van szerencsénk átérezni – no meg akkor, ha éppen a Virtua Tennis, vagy a Top Spin pörög az asztalon duruzsoló konzolok valamelyikén. Nem véletlen a kettő delikvens szigorú párosítása, ugyanis az elmúlt évek tapasztalatai alapján egyértelműen kijelenthetjük, hogyők a sillus játé-oks meglesztőlőjének Grand Slam győztesei.

A 2K Paris, és a Top Spin sorozat másodszerűlt gyermekének vi-klághozhatóan segít PAM Development a rájuk rótt hatalom-mal élve úgy döntött, itt az ideje újabb utódot nemzeni: jogosan vetődik fel a kérdés, hogy az innovációban keveset mutató, ám annál talpraesettebb második után vajon milyen újdonságokkal kényeztetik el a Virtua Tennis örökös művala ellen küldött kábr-ét. A szűz-ísből-játszó harmas a legelőbb folytatáshoz hasonlóan a **Top Spin 3** a virtuális játékosok a konzolgenerációk us-rással egybekötött folytatásokhoz képest a 2K Paris játéka nyitlár-nyásl nyílnyel számolhat. A fűk esetében az alapozás ugyanis már a második epizódnexen irányultságával elkezdődött, így lényegében a tennálalaba már csak a genetikailag módosított magokat kellett elszörnük. A Top Spin 3 pedig úgy cserepedett fel, ahogy kellett: az előd munkásságát génytelen hódorva fejlődött tovább, amely a program szinte minden porcikáján meg-

lőtszik. Ha csak a vizuális látványbeli eredményeket nézzük, már dobberetes különbségeket vélhetünk felfedezni: mivel egy tenisz-játékban nyilván nem kell a környeztet olyan fokú kidolgozással foglalkozni, mint egy FPS esetében, sokkal több idő marad a rész-letekre. Ezekben sosem szenvedett hiányt a sorozat, most azon-ban a karakterekhez mozgási-hangulati és sportolási jellem is társul. A majd' negyven helyszíni stadionjai belső felépítésüket tekintve nem sokban térnek el egymástól, azonban oki szemfelles, azonnal észreveszi a különbségeket. Külön öröm, hogy játé-kozsink most már a kemény küzdelem külső jegeit is magukon viselik, így a nyári forróságban izznak, őrölgetik a homleku-kat, fáradnak, csökken az összpontszámuk, nő a hibák, és pont-latlanság száma, sőt! A salakon csúszkáló, piruvettőzö teniszező-ök úgy sárgállanak a rájuk szálló pontól, és mocskolák, hogy má-r már kalatikus élményt okoz. Ha már a különböző mozdulatoknál járunk, érdemes megemlíteni, hogy bár a játéka a kontrollér szin-te összes gombjához rendel valamilyen ütő-mozgási technikát, a játékos káblához viszonyított helyzetétől függően bizony szánle-tal formájú, és erejű passzok-visszatűnésnek, vagy pontlításnak lehetünk szemtanúi. Ezeket a mozzanatokat az analog karok megfelelő irányba mozgatalásával még úberelni is lehet, így pl. a legendás Boris Becker, Andre Agassi, Pete Sampras, vagy a női vonalat erősítő Sarapova-Szeles Mónika duó képességeinek függvényében igazán látványos és élvezetes meccsek hozhat-unk össze.



MARTIN BELLIS

Teniszrajongóknak talán emlékeztetni lehet, hogy Rafael Nadal nem választható karakter az X360 verzióban, és a PS3 kiadás exkluzív figurája.

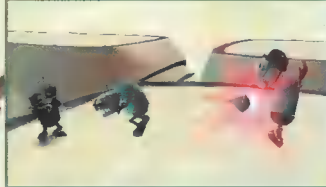
TOP SPIN 3

grafika:	kiváló
játékosaság:	jó
szavcsaság:	jó
hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2 coop, 2 online), dd 5.1, 720p/1080i

✓ profizmus felső szinten, a virtua tenisz 3 méltó ellenfele, nagyszerű teniszjáték X nincs 4 játékos kooperatív lehetőség

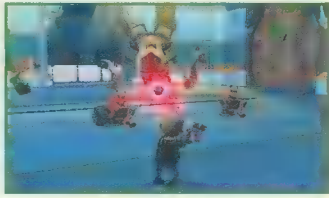
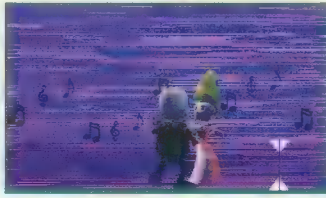
9 pont



008

A Dexter hatalmas sikere (minden idők egyik legnagyobb példányszámban eladott PSP játéka lett a kis görényből) után sejtettük, hogy az isten sem ment meg minket a Ratchet & Clank széria hasonló spin-offjától, azaz a korábbi részekben hátterbe szorított mellékszereplő főszereplővé avanzsálásától. Teszem hozzá gyorsan: szerencsére! Mert az előjelek nagyon is kedvezőek voltak. Rossz Ratchet játékok az évek során ugyebár még nem láthattunk (sőt, megkockáztatom, hogy a PS3-as verzióval eddig ■■■ látott magasságokba emelkedtek hőseink), így minden esély megvolt arra, hogy ezt sem romják el a készítők. Aztán itt van az ■ tény, hogy sok év alatt az ember szépen lassan megunja, ha ugyanazt a főszereplőt kell néznie játékok tucatjain keresztül (ez alól csak a Nintendo rajongók kivétel, akik képesek négyszázadonra is lenyelni Mario!), ezért egyáltalán nem ártott ■ sorozatnak az, ha a botcsináló robot is kap egy teljes játékot, ahol kiélheti magát. Végül pedig azért is vártuk nagy szeretettel Clanket, mert az elmúlt néhány év során pont az akció-platform játékok műfaja változott a legjobbat, a leglábbzor már be sem lehet egyértelműen illeszteni ezeket az alkotásokat ■ kategória egykori keretei közé. A kellő érdeklődés és a várakozások megvoltak hát ■ Clankkal kapcsolatban, már csak abban kellett bízni, hogy nem romjók el. Szerencsére semmi ilyesmi nem történt.

Önmagában Clank az eddigi játékokban nem volt annyira jellegzetes figura, akinek ■ karaktere elég erős ahhoz, hogy elvessen ■ háttér egy teljes játékot Ratchet nélkül. Nyilvánvaló volt tehát, hogy hozzá fogunk nyúlni a szerephöz, így született meg a robotigényű, Agent Clank. Itt jöhet el a készítőknél az isteni szikra, hogyan tudnának két legyet ütni egy csapásra: ha a filmekből és könyvekből jól ismert titkosügynök figurák minden elutalt szemei megvilágosodnak, amikor a színpadra lép a robot, az nem csupán meglepetés, hanem humoros szituációk százaival lesz képes szinte önmagától generálni. Így hát Clank kapott egy elegáns öltönyt csokornyakkendővel (elsőre erősen berögzős a téma) és rengeteg fantasztikus kiegészítőt, amivel a zórák kinyitásával kezdve a lézertények eldugaszolásáig mindenre képesek vált. De itt nem áll meg a sor, hiszen mit tesz meg egy jó ügynök? Lopakodik és csendben, hátulról él. Gyönyörű robotlányok szívét hódítja meg. Lehetetlen szituációkból vágja ki magát. Ha az alkalom úgy kívánja, képes táncolni, havon siklani, vagy éppen bajba került társa segítségére sietni. A játék elején Ratchet ugyanis börtönbe kerül, mégpedig egy múzeumba való betörés következtében, amivel megdöbben az egész galaxis, amely addig hásként ünnepelte. Clank feladata utánafigyelni annak mi útját barátját, hogy a másik oldalán láthajuk viszont.





EGYET FIZET, MINIMUM KETTŐT KAP

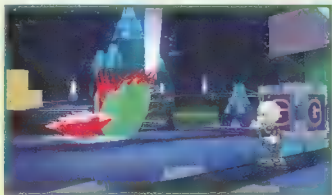
Talán már a fentiekből is nyilvánvalóvá vált, hogy a **Secret Agent Clank** pontosan a várakozásoknak megfelelően feleget a műfaj határait. A küldetések nagy része ugyan emlékeztet a sorozat klasszikus darabjaira, de már ezek során is tapasztalhatunk új, meglepő elemeket. A dinamikus akciók jól szolgíthatják meg a nyugisabb, lapkodós részek és a különféle feladványok, de ez csak a jéghegy csúcsa. Természetesen a világrendeknek megfelelően a Guita Hero ebből a játékból sem maradhatott ki (bár azután, hogy a Simpsons legutolsó harca egy Guita Hero párbaj volt, már meg sem lepődni semmin), de szó sincs klónozásról, ugyanis ennek a megvalósítása igazán pazaro sikerredet. Előttünk van egy jókora komplexum, amin a gondok megfelelően időzített lenyomásával kell végighaladnunk, pl. egy lézerekkel telezsírt folyosórendszer. Ha alapvetően jól nyamkodjuk a gombokat, akkor Clank harmonikus mozogva, akrobatikusan libben át a lézertények között. Ha bénázunk, mindezt ügyetlenebbül teszi és hamarosan annyi sebesülést gyűjt be, hogy kezdehetjük is elaludni az egészet. Azon itt van a gonosz robotkány története, aki két opcióval ajánl fel, vagy jól meg lesz találva, vagy mehet Clank a robotfelesébe. Itt a hatalmas nagy báterem ezernyit csapdát van berendezve és a célunk az, hogy a haláltánc során ne minél rázósabb az élmény, de rákérülünk a csillár és a véletlenül épp ott kiállított guillotine se a mi fejünkre csapja le. Na hogy hangzik a Guita Hero ilyen vegyítése egy platformjátékkal? És ez még mindig nem a vége a lehetőségeknél. A megfogottak botok között lehetőségek nyílnak kihívások el teljesítésére, így segítségével szedhetünk össze jó sok erőforrást, amivel átfuthatjuk a karaktereket. Igen, karaktereket, mert természetesen nem menték Ratchetet sem teljesen kihagyni a képből, így rendre visszatérünk hozzá: megnézzük, hogyan verik el a börtönben, hogyan próbálja folyékonyra cserélni a homogénus szappant, és miként telve a testére a börtön alaprajza. Na, jó, ezeket azért mégsem, de neki is vannak elérhető kihívásai, még ha ezek az unalmasabbak között is vannak, ugyanis egy arénában játszódóknak és meglehetősen

monoton játékmennel rendelkeznek. Clanknál már sokkal jobb a helyzet, az ő kihívásai változatosabbak és ennél fogva érdekesebbek is (szerencsére úgy vettem észre több is van ezekből). Kettejüknek összesen 16 elérhető fegyvere van és ezen kívül jöhetnek egyéb hasznos eszközök, pl. a lebegő cipővel meglepő módon nagyobbra lehet ugrani. A lézertűk, ahogy azt a korábbi részekben már megfigyeltük, ezúttal sem takarékoskodtak a furcsa, humoros fegyverekkel. Clank például le tud dobni maga elé egy hőseő növényt, ami két másodpercenként be tud kapni egy ellentelt.

Egy biztos, aki színtiszta platformjátékokat keres, annak meglepetésekben lesz része, ugyanis ebből jutott a legkevesebb a Clankba, igaz, szemben a Jak szériával, itt mindig is inkább az akción volt a fő hangsúly. Mostanra kijelenthetjük meg emellett még rengeteg apróságon. Van benne ádólgóztó telis (ez a zörnyítés), logikai feladvány (Clank kihívásai között szerepelnek olyanok, ahol három robotot kell irányítani és megfelelően kombinálni – pl. egymás fejére állítani őket – az előrehaladáshoz) és még egy achievement rendszer is, ami a rejtejt feladatok megoldását honorálja, pl. ha egy pályán az összes ellentelt hátulról, lapkodva tesszük el láb alól.

A KÉPEI NÉHA TÖBB

Amennyire hangulatos a kis titkosügynökkel nyomolni, annyira izgalmas az a Ratchet beemelésének a sztoriba, mivel ahhoz semmit nem tesz hozzá. Úl a börtönben, éres napjait pedig rendre magpróblák elrontani azzal, hogy ellentelt seregét küldi ellene harcba – és ennyi. Nem csak hogy közé nincs az egészhez, de teljesen ki is sziklik a játékt az addigi kértvásgal, ha 5 kerül szorra. Clankkal jöszünk hangulatos, változatos, szórakoztató, Ratchettel itt és most számos kintzenvedés, nincs más szerepe, mint kibillenteni minket a titkosügynök hangulatból. De nem ő a mélypont, hanem Qwark kapitány, az enjeltől hős, akinek a küldetesei meg aztán végképp bele vannak erőltetve a játékba, pedig nem itt lenne a helyük. Nyilván kettejük szerepeltetésével próbálták növelni a játékidőt és kikerekíteni a sztorit, de ez utóbbi sajnos más sikerült – bár maradtak volna mindkettő az élvezeti jelenetekben.



MINDENT TUD?

A fentiek fényében a változatosság semmiképpen nem kérhetjük számon az Agent Clank, hiszen szinte minden küldetésben más feladatokkal és kihívásokkal kell szembenéznünk, egy percre sem fogunk unatkozni. A kihívások nem mind sikerültek annyira jól, de ezeket szerencsére is lehet hagyni a legjobban, amit így veszítünk, hogy nem tudjuk olyan gyorsan fejleszteni a karaktereket. De erre nem is feltétlenül lesz szükség, úgyis megtalálja hamar mindenké az az egy-két fegyvert, amit szeret használni, a többihez maximum akkor fogunk hozzányúlni, ha előbbiekből kifogyott a lőszer.

Grafikailag én a programot kicsit unalmasnak találtam: ugyan látványos, de a sci-fi környezet miatt túlzottan is egyszerű, a fémek színei és az egyszerű formák dominálnak – bár ezt aligha rójuk fel egy olyan játéknak, aminek a főszereplője egy robot. Ugyanezt tudom elmondani a hangokról, a szavatsággal, a játszhatósággal és a hangulattal kapcsolatban is: nagyon erős szintet képvisel az Agent Clank a PSP kínálatában, de összehasonlítva kívül semmiben sem képes igazán odaverni a konkurenciának: Clank – ellentétben a minims Daxterrel – erős négyes tanuló csak. Ennek ellenére a sorozat bármely verziójának bátran ajánlható, hiszen mindenki tud, amit ebben a gyorsan változó szériában 2008-ban egy játéknak tudnia kell, néhány területen még többet is. De legyen azért jó lenne, ha jönnének új Sony hátsók is és nem csak a régiókból lenne lehetőségünk újabb és újabb részeket a magunkéba tenni (és ha lehet, ne Qwark kapitány legyen az új hős, hiszen már most unalmas). A James Bondnak moszkoirozó Clank nagyszerű ötlet volt, de mi lesz a következő lépés?

Vega

SECRET AGENT CLANK

OSAY / JRIEN IMÁGYT

WAB VERZIÓ: 3.0

grafika:	jó
játéthatóság:	jó
szavatság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, mentés 416 kb

✓ változatos
Ratchet és Qwark

7.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Az azonosítójátékokat egy egyszerű és átlátható rendszerrel lehet játszani. Olyan típusúak, mint a belső állás, mintha egy komolyan szíveskedőnél minigame gyűjtemény lenne, de persze a minigame játékból. Az már csak az én saját hozzáállásom, hogy jobban szeretem a vagyis inkább szeretném, ha lenne nekem a Kris Bandi-féle klasszikus haladós platformjátékokat. Ezzel a visszatértem nagyon-nagyon nem találkoztam.



Kirázom a tetszel kisujból – gondoltam, majd hozzá-
tettem: „...de azért egy kicsit fázom tőle.” A magabiz-
tos hozzáállást az előddel – a Ganbare Nippon!
Olympics 2000-del – való játékozás során szerzett tapasztalat-
tal pontok indukálták, a kiegészítést pedig a sportjátékokkal
szemben érzett leküzdhetetlen viszolygásom csapta is mondat
végére. Annyira azért nem aggtartam, mivel maga a cím, annak
jól ismert témaválasztása és a célplatform önmagától beszélt:
egyszerűen tudtam, hogy GTE-bázisú minijáték-gyűjteménybe
botolom majd, egy oktroikus mojangparádé keretén belül.
Nem, kérem, nem szkeptizmus: vannak dolgok, amiket fur-
csán látok, másoként rögzültek bennem, mint egy álom „felhasz-
nálóban” – mi sport is valami ilyesmi. Talán a szakrális jellegű
tisztelet hódnya tesz ennyire cinikusá, de ami nálunk sportmu-
sornak számít, az a majmok bolygóján Animal Planet lenne.

ELVISEZLEK EGY KÖRÖT

„Taccó, g” – gondolom, miközben kinyitom a kölát. A
kezdőképnyő felébe talált designt villant meg: a szabályi való
karakterek tarkasága teljes komolytalanságot sejtet, ami jó elő-
jel. Egy páccentés után az 1981-es Chariots of Fire (Tűzseke-
rek) Nintendo DS-re hangszerezett Angiels-soundtrackje bontja
meg az agyamat, és ez már elég is, hogy fülig érő szájjal ko-
torósszak a puritán, de áttekinthető menüben. Egy gyors kar-
rier módot választok a Single Player alól – a fókuszotlan meg-
nyitási csoporthoz rejtek a versenyválasztékot. Válogatok az
egyelőre hiányos karaktérekészletről: akad itt mikrolentejű af-
rikánruzs csőke, fogpászta-vagyorral pózoló hermofrodita
Kurt Russel, copfos-szakállas, őszbe fordult ferdeszemű figura
(Oolong – minden bizonytalan) a Yie Ar Kung Fu megváltói
főhőse, Zangiefre hajazó fejekendő-szakállas medve, tépett lá-
ba hajjal faszagú gath kicsi, sump-birkózókat ebédelő he-
gyalós székő, nő, kawaii lika kislány és egy anorexiás Clau-
dia. (Később további 10 taggal bővül a repertár: feltűnik
majd Solid Snake, a Silent Hill Piramyd Headje, vagy épp Pen-
to az ultra-szenzációs Paradiusból.)

A próba során kiderül, hogy a számításaim helytállóknak bi-
zonyultak, és az a játék csak annyiban költődik a valódi sport-

játékokhoz, hogy ————— kölcsönzi a témakört. Persze, kétség-
beesni nem kell: van lövölgráz, díszkaszvetés, gerelyhajtás,
műgúr, agyagpalamb-lövészet, szőz- és négyeszetémes
versenyfutás, mell- és hátúszás, biciklizetés és gátfutás –
összesen 16 sportág. De ezeket értelemeszerűen realis, szimu-
latív megközelítésből nem lehet konzolos port formájában pre-
zentálni, így csak egy kérdés lehet: a képernyőn zajló esemé-
nyeket házzelvetőlegesen követő irányítás mennyire passzoz?

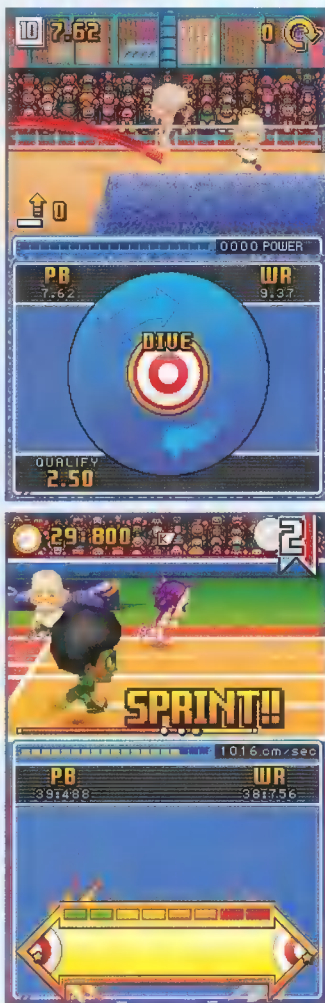
És ami még fontosabb: mennyire egyszerű a vezérlés?
Kifejezetten. A kontroll bújónk eltér a ténylegképernyőn, és
ott is marad – általában a dörzsölés és az egyetlen gomb
gyors megnyomásával kell kombinálni minden versenyen. (Ez
korábban az analog kart meggyilkáló, ész nélküli rángatás
formájában vált ismertté). Az egyetlen komolyabb probléma,
hogy sokszor összetettebb (értsd: legalább négy teljes fázisból
álló) kombót is végig kell kaparászni egy-egy futam teljesítésé-
hez, és ehhez nem árt az alsó képernyő figyelni – a felsőn az
aktuális események zajlanak. A négyeszetémes futásnál
csak az egyre gyorsabban mozgó csúszkát kell követni a styl-
usszal, és ez nem is kivánja meg, hogy a felső képernyőt is
bámuld, de pár sportágnál (mint a toronyugrás és a gátfutás)
bizony nem árt figyelni, hogy ————— hasra érez, vagy takonyon
cúszs be a célba. Más helyeken – például a céllovészéssel –
ezt sikerült megoldani (a síkban mozgatható céllékeszt a felső
képernyőn termozgósáknak felel meg), és a pontozású előjáték-
— csak gyakorlás kérdése. De addig bizony a Konaminak
az édesanyját, aztaz.

ÉS?

És ————— így tók jól van. Teljesen lákott a körítés, a valóságtól el-
rugaszkodott, super deformed hülyegyerekek világátalkozó-
zódn nem kell könnyezve halgatnod, amint felhúzzák a nemze-
ti lobogót. On-visszahang: ez „csak” egy sportjátékba olaszt
„Japará” minijáték-kollektív. Az olimpia (videójátékokat) okat-
rodus, morcos megközelítésből szemlélő kollektív talán ki fog-
ja hagyni – jól is tezik, ez nem az a játék, ami komolyan kell
venni. Akí ebben a játékban is a puritanizmusúrt sávörög, an-
nak már eleve kicsengettek.

A kedves többiek? Csapjanak össze online, pózoljanak a
highscore-lista tetején, csapkodják a térdüket az idióta sze-
replogárdán, a pózer fejeken, és szórakozzanak remekül –
New International Track & Field ehhez remek lehetőse-
gét biztosít. Persze, mondom én ezt, a sport-anitellitelen, aki
szertén a fociban sokkal nagyobb kunyart élhőlni azt a vékony
kis kaputól homine méterrel, mint belőni abba a néglaplaba,
ami körülhatható. Talán ennek a játéknak is az a titka: ha nem
veszed komolyan, sok, a „profil” szemében sárolmasnak
mondható, de valójában izgalmas apróság miatt váltik olyan
kellemessé.

Tyler
hc.one@freemail.hu



NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

KONAMI	SUMO DIGITAL
MÁS VERZIÓ:	3 N/MS
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavathatóság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, wii

✓ komolytalan játék
X komolytalan játékosoknak

7 pont

MARTIN WILSON

Készítők: Konami, Sumo Digital. Játékosok: Készítők: Konami, Sumo Digital.



Detekívekből sosem elég, erre az irodalmi élet és a filmszínperdekben lévő televíziózás már régóta rámutatott: a lapokon olyan zsenik göngyölítek fel a titokzatsánsít itokzatsánsít ügyeket, mint az ádámüggyé Sherlock Holmes, a huszárbajtű Poirot, a pipázó Maigret, az otthoni képernyőket pedig kétség kívül ügynöki a ballonkabátot vagy 45 éve hard Columbo tartja sakkban. Éppen itt lenne már az ideje egy igazán karizmatikus és hasonlóan zseniális videójáték nyomozónak is, hisz Nancy Drew kisasszony és Carmen Sandiego lassan három éve kényszerpihenőjéről. A nyugati közönség felé még épp időben és megfelelő hozzáállással / érdeklődéssel nyitja Átlut part ezt a hányapócsát előzöbe be, több-kevesebb sikerrel. Inkább kevesebb!

A TAFIZÓ NYOMOZÓ

A Touch Detective / **Mystery Detective** a nagyon kevés női nyomozók egyikét (főszereplőit: Mackenzie se nem agytrózi, se nem drogüggyé, bajszos sincs és pipa se) nagyon kerül a szája, vannak viszont az arányai is nagyobb szemek, pontszerű ajka és rózsás emlékeztető szőke haja. Ebből talán már leszűrhető, hogy a MD mennyire is veszi komolyan magát – a platform és hűvösölés nem véletlen, s zseria egyértelműen a kezdő játékosokat szítja meg könnyed, meleg hangulatúval, mangásított stílusával. Mackenzie nem kezd karrierjét, hogy aztán világhírű detektív váljon belőle, az odavezető hosszú és rögös út után persze. Mennyire is lesz... néhéz? Alapjában véve semennyire, Mackenzie és lá mentőre, Cromwell talán a két legnormálisabb karakter a játékban. Hogy mennyire elborult az MD világa, azt jól példázta Mackenzie káro, a beszélő gombaműber Funghi, na meg a megoldandó ügyek. Kezdetének rögtön egy lapos, de nem ekszer- vagy pénzszabadság, hanem álomcsináló van itt szó, kérem szépen.

Ötletnek ugyan ötletes és éppenséggel sivárak sem mondható, de összerakás az instabil alapok miatt. Az MD játéknak szempontjából hozzá a kora kilencvenes évek színvonalát, de sajnos nem az aranykorokot képviselő LucasArts / LucasArts léte volt, hanem a rosszabbikat. Azt, amelyben logika nem nagyon volt, meg tulajdonképpen komoly mozgás szabadság sem, ami azért egy kalandjátéknak igencsak elvárható alapkövetelmény. Az MD ezt úgy oldja meg, hogy eléd pakolja a helyszíni szolgáló várost, aztán lekorlatozza az aktív részek számát és csak oda nyújt bejelentést, ahová az ügyvel kapcsolatban abban a pillanatban épp menni kell. Mert – nagylevegő – az MD-ben bizony az események nem egy jól kidolgozott lánca szerint haladnak előre folyamatosan, hanem mindent triggerehni kell. Belevér a tárgy-

NINTENDO DS™

MYSTERY DETECTIVE



3+

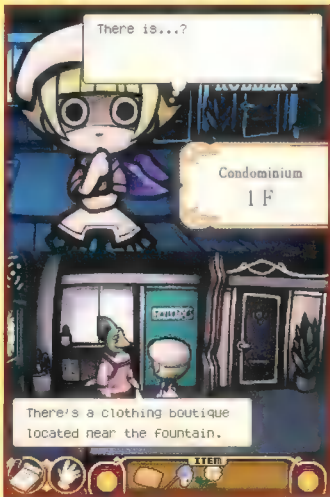
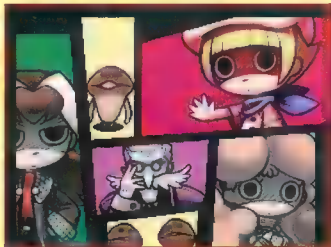
www.pegi.info

használatát is, az MD adózik a pixelkeresés olthatán és úgy akar nagyon titokzatos maradni, hogy az égvilágon semmiről sem látékoztatást vagy kámpontot. A kezdetbe dobja a stylust, le pedig vígan végigkattintgathatod az egész képernyőt megtekintendő tárgyak és kérdérendő személyek után kutakodva. Ha sikerrel jár, akkor minden az inventory-d, hogy aztán ismét való klákkelésbe kezdj dundán letéző kombinációt kipróbálva, egészen addig, míg rá nem jössz, hogy azt az ekszerdarabot a ládika szemén kell használni, vagy hogy egy tárgyat mégiscsak megjavít egy karakter úgy, hogy előtte egyáltalán nem mutatott hajlandóságot erre, s fizeték próbálkozásra sem. Egyserűen csak arra vórt, hogy 4 helyszínnel aritbá belétezz a szemelesbe, aztán hirtelen kaptál, hogy neki bizony itt leendője van.

Játszhatatlanul rossz lenne említeni a Mystery Dungeon? Semmiképp sem, hisz még ebben a formájában is meszse tartalmasabb, mint az Another Code és szárazkötetebb, mint a legutóbbi Nancy Drew, de lehetett volna jobb, sokkal jobb is.

Főleg ezzel a stílussal: a mangásított és kifestőkönyvre emlékeztető színezéssel meglocsolni találos nem csak ötletes, de teljesen hangulatos. Képes elhitetni azt, hogy ez egy kohérens univerzum, ahol megér egymás mellett a 8 éves forma detektív lány és a beszélő gomba. Róadszú mindezt fülbenőző dallammal adja elő, amely igazán jól feloldja az olmoszférot. Kár, hogy a játék az érdeklődés fenntartására hosszútávon már nem képes, kiindulási alapon viszont elfogadható. De annál nem több.

W



MYSTERY DETECTIVE

ATLUS: BREWWORKS
MÁS VERZIÓK: KÉPLEG NINCIS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmege
szavetosság:	közepes
/ / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✓ hangulatos tételek
X pixelvadászat, logikátlanosság

5.5 pont



A 'Wii lenne az interakció csúcsa? Kétféle. Ha minden idők egyik legkreatívabb játékaát kéne megnevezni, az mindenképp ■ Okami lenne. Az Okami, ami nem csak pazarul fast és uoláhetetlenül hangulatos, de talán az eddigi legzserosabb kapcsot képezte a valóság és a virtualitás között – de milyen arán? Az Okami nagyon ötletes, nagyon látványos, de rövid időn belül kifutott, monotonan és önismérlővé vált. A manipuláció úgy létezik az ár, mert a Drawn to Life pontosan ezzel a gondolat küzd. Na meg még sok mással is.

LEHET ÉS FÉRD

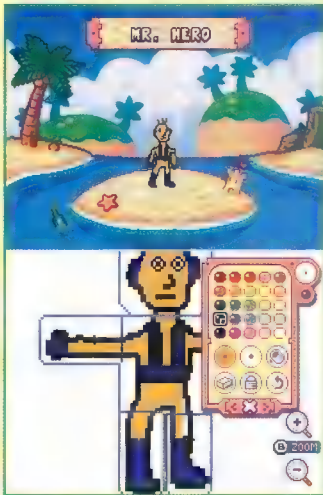
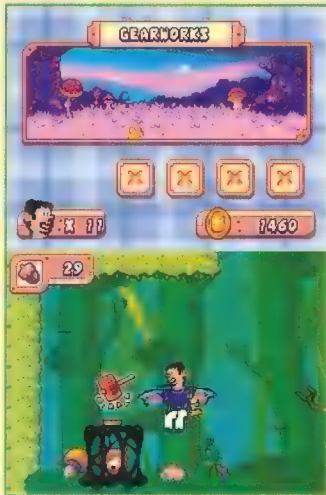
A Drawn to Life-t beakategorizálni és körülírtani annyira ■ nehéz, lényegében egy platformerbe állított szerepjáték. Vagy fordítva. Lány-e a lényeg, minden az élet könyvével kezdődik, ■ vastag kötet, aminek lába kék, a raposok földjét ezén ellapja ■ sötétség és a gonosz, aki ■ napot, az esti és mindent elhagyott. Hol van ilyenkor a teremfő? Egy stílussal a kezében bűvölő a képernyő – a mindenható itt te vagy, ■ raposok népe csak rád számíthat, hiszen te vagy ■ istenük. Istennek lenni nehéz, de legalább szórakoztató. Ugyan nem rombolhatod le a kényed-kedved szerint ■ teret, és özőn vízzel sem süjthatsz a földet, teremthetsz viszont lényeket, teretpárgyakat vagy akár járműveket. Hogyan?

Az élet könyve egy hősorral szól, a teremfő arcakpérl min-táva – lass hál neki a hűsreálónak! A dolog nagyon egyszerű, stílussal, egy színkészlattal és némi kreativitással a markodon azt vázolsz fel ■ képernyőre, amit csak akarsz, a Drawn to Life-ban ugyanis ■ dolgok ■ te kezded munkáját dicserék. Ha akarsz, alkotatsz pöncelba bűjtöztet lovagot, bikini viselő szokallas favagot vagy két labon járó nemi szervet. Mert utóbbi ugye kihagyhatatlan ziccer, csak aztán barátkoz meg ■ gondolattal, hogy a cirka 6-8 órák kaland során végig egy két labon járó izét leszel kénytelen irányítani.

No persze ■ csak egy véjelet, ha komolyan vessz a dologt, akkor máris ott a moosy ■ arcodon, hiszen eddig hány alkalommal volt lehetőség a saját hősorod, és nem egy 11 éves forma és erősen megkérdőjelezhető nemiségű hős irányítani? Na ugye. Persze a karakterkreatós csak egy apró részlet, a DTL-ben menet közben is kénytelen leszel rajzolni. Mi? Mondj egy platformként szolgáló felhőt, egy indát vagy egy komp-et úrhajót. A legtöbb esetben teljesen kreatív, korlátok nél- ■ ki, ■ komolyabb tárgyaknak (például a járműveknek) viszont már egy előre legrajzolt sémát kell csak kiegészítened. Na bumm, túlélhetsz ■ a DTL nagyon jól indít, rögtön bevezet a rajzolás könnyű művészetébe, a saját hős létrehozásával be-

ránt, hogy aztán ■ első platform részén kicsit visszafogozz ■ valóságba. A DTL nem felhőitelen, hanem gyerekeknek készült, legalábbis remélhetőleg: az ugrálós szkeziakciók ugyan- is bűdületlen gyatrók, ■ nézet ilyenkor klasszikus oldalra szcollozós 2D-be vált, de a designernek erről ■ szóltak. A bejárható pálya rettenetesen sűrű, kidolgozottan és valami barozmalosan egyszerű, gyakorlatilag egy platformról ugrál- ra a másikra különösebb gond nélkül, néha-méha egy ellen- felbe ütközve, aki halálosanlani ■ klasszikus Mario-móddal lehet és kell. De persze ■ kötelező, a DTL-ben nemes egyszerűséggel mindenben végig lehet rohanni.

A köztes időt a szerepjátékos elemként elkényvelt Raposa fal- vacska tölténi ki melléküldetésekkal, hihetetlenül sokat be- szel ■ játékos karakterekkel, elképesztően idegesítő monológokkal, a szokásos „hooz el A-ból B-be ezt és ezt a tárgyat” misztikákkal. Igen, annyira izgalmos, mint ahogy hangzik. Rossz játék lenne a DTL Anyira nem, a bátorsága és a kreati- vitás mindenképp dicsérendő, maga az alapötlet remek de a kidolgozás nem érdemelne díjat, menet közben mintha lemaradt volna a tartalom. Ifjancoknak könnyed szórakozás gyanánt ajánlható, de talán őket ■ fogja ledönteni a bábkörül.



DRAWN TO LIFE

DTL	DTL
BLERED	NINCS
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavetosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ az alapötlet remek
X a megvalósítás kevésbé

5 pont

MARTIN BILLY

Bécsben született, az a rajzolás, megérteni minden szöveget: ha van hozzá kedvségesség az élet, ha meg nincs ez. Gyakranlani az első pár órában beteges fogat gyönyör- kös/religiót magad, amit jüggem, hogy Disneyt meg- süjtetés figurát alkotni, vagy rajolni vágyagyi szörnyo- kesse. A játékelmény azazban: hisz is merül, mert amiről is, az sajnós minden, csak nem jó jüggel ■ inkább egy lete- kényen kitalálóknak. De kezdődik.



Óvodás szintet megütő „kamolysággal” vett zenei aláfestés, kifosztókönyvre emlékeztető színpaletta, hihetetlenül nagy és selymes játékmotor. Magyarán: LocaRoco. A LocaRoco igazán két lábon járó (vagy inkább guruló) csoda, amely utánozhatatlan stílusával és könnyed hangvételével még két év távlatából is erős és kellemes emlékeket idéz. Erre belpapán a semmiből a **Soul Bubbles**, amely körülbelül ugyanezt kínálja csak más stílusban, ám azzal a pluszszal, amely téren a LocaRoco egyetelmű bukás: tartalom.

LELEK GYÜRÜJÉBEN

A Soul Bubbles-ben nincsenek Barbaopapára emlékeztető gyurmányek, károsan emléksző kisgömbök de még hatalmas fekete polipszerű pacók sem. Vannak viszont lelek, sámánok, fantasztikus világ meg még pár elborult kreatúra – a Soul Bubbles-ben te, mint a lelek póztartó terékenykedsz, utat mutatva a túlvilág felé az elkövültgátok fénygömbökkel. A körítés tulajdonképpen ennyi, az SB hála az égnek a dob be valami bugyuta történetet és nem is veszi túl komolyan magát. Nincs is rá különösebb szüksége, az SB azon kevés játékok egyike, amely képes önmagában, különösebb háttérmesei alátámasztás nélkül megállni a két lábon, megőrizni nem is akarógy.

Az érintésképernyőre alapozó irányítás nagyon egyszerű, a leleket egybefogó átfutás gomb terelgetéséhez csak a stylus szükséges. Ha jobbra akarod tenni a gömböt, akkor értelem szerűen annak bal oldalát fixirozod: logikus. Ténylegesen a mikrofóbia főnök (szerecsnére) csak egyszer kell, a terelgetést a továbbiakban a kis avatardarab, rajtad áll, hogy milyen sikerrel. Az SB egyáltalán nem nehéz, de az újabb és újabb akadályok láttán bizony néha meg fogsz izzadni. Kezdetben csak pár szárnyas lény akarja elcsenni lélekrokatámod, később a pályán már ragadós indók, éles tüskék és lángoló vermek akarnak a pályafutásod végéről gondoskodni. Hogyan küzdhetesz ez ellen? Többféleképpen is, az SB úgynevezett maszkokat ismer. Minden egyes maszk egy adott képességgel rendelkezik, az egyikkel például a közbe leleket foglathatod buborékba, a másikkal a nagy buborékod vágóed több kisebbre, a harmadikkal zsugoríthatod a már megvő gömböcskét. Mire is jó ez? Egyrészt a fentebb említett akadályok el-, illetve kiküldésére, másrészt a terep adottságait figyelembe véve navigációra. A LocaRocohoz hasonlóan néhány szakasz itt is elviselhetetlenül kicsi folyosósá szűkül, ahová nem férne be a gömbök: ilyenkor érdemes az említett vágószah nyúlni és máris lehet előrehaladni.

Ezt aktiválni nagyon egyszerűen, a d-pad három irányának valamelyikével lehet, a negyedikkel pedig a térkép szemrevé-

lezethető. A térkép használata nagyon ajánlott, nem egy alkalommal maradt majd hátra egy kisebb buborék, az előrehaladás addig pedig nem lehetséges, míg nincs egyben a banda. Az oké? Az SB nem csak ellenfeleket, de kisebb puzzle feladványokat is bevet. Ilyen lehet például a nyomásérzékelő kapcsoló, amely csak megfelelő méretű gömbök esetén aktiválódik, vagy a kioltandó tűz, melyhez a buborék vízzel kell feltölteni, majd a megfelelő helyen kipukkosztani.

Lehetőségül van bőven, az SB ugyan letudható 6-7 óra alatt, ekközben azonban vagy félszáz pályát felől több változó terep zónában, újabb és újabb ellenfelekkel, akadályokkal. A SB remekül adagolja a kihívásokat és az elérhető képességeket, a feladat ugyan végig ugyanaz, de a cél elérése gyakorlatilag szintre szintre változik. Ha már hibát kellene találni, akkor az mindegyik a találat lenne, az SB a ténny sajnos gyengélkedik: az általa létrekelt világ színeiben és stílusban bővelkedik, de közel az olyan megkapó és egyedi, mint a LocaRoco kifosztókönyvvel imitáló irányzata. Am az SB értékeiből mit sem le, ha teljesen eredetinek nem is mondható de a már látott formátul nagyon átgondolt és nagyon logikusban viszi tovább és tölti fel tartalommal, nem fulladó unalomba és színtelenség mint a LocaRoco az első pályacsomagnak teljesítése után. Szérezhető, könnyed hangvételű és bájos, hibái ellenére a DS kínálat elvonalát erősíti: gyűjteményben a helye.

W



SOUL BUBBLES

EIDŐ: MESENLELEP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

grafika:	jó
játékoszatosság:	kiváló
szavatoság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

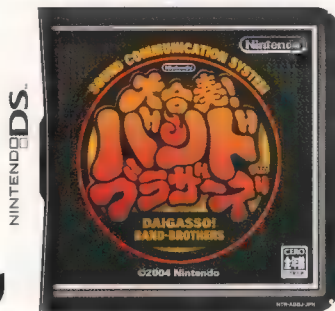
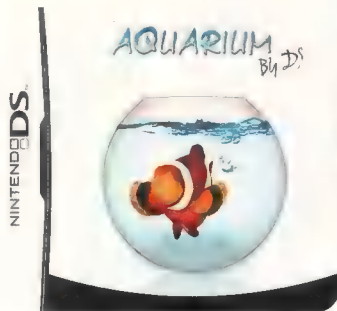
1 játékos

✓ remekül kidolgozott rendszer
X sablon stílusai

8 pont

MARTIN BELESZÓ!

ha LocaRoco nem is, de LocaRoco mai van a DS-játékoknak is. Aranyos, kedves, jópofa játék, csak pont az az kicsi debil „japános” plusz hianyzik belőle, ami a LocaRocohoz kellett volna. Enélkül teljesen jó a találat.



Az óceán mélye. Csodálatos lára és fauna, az elsőszelődés és a nyugalom világa. Ragyogó kék vízörvény, amiben drágakövek kúsznak, az egzotikus élőlények. Az akvárium ennek a helytakarékos kivonat, otthoni használatra.

Az Ertain játéka pont arról szól. A szabadon áramló tengernék szobát gátat emel – az akvárium üvegfalai elszaporodnak a külvilágtól a halokat. Pusztá jelenlétük irradiálnak tünk a természetes közegükhez viszonyítva. Ugyanez a jelenlét és egyenlő az arányok érvényesülnek, ahogy „játék” közben a DS pixelkavalkádja feloldozza a passzív gyönyörködést az interaktívitás útján.

Készíts saját akváriumot. Válassz ki a megfelelő méretet. Helyezd el a szükséges elemeket. Követ, moszatokat, alacsony felbontású dísznövényeket. Válassz állományokat üvegnek. Pakold tele halakkal.

Tamaguchi ez, annak is az ostoba fajtájából. Amíg a maga kábitás nyílvaiban csak egy, a valószínűleg teljesen elpusztított szexuál-tulajdonos akar lenni, addig Aquarium aprólékos szimulációra törekszik. A díszhal-mánuskönyv társának és dicséret – aprólékosságát, a szörös szívű kritikus pedig hirtelen Anthony Michael Hallnak a magát a Freddy Got Fingered című filmből, ahogy Tom Green felé fordult: „Látja, mi a problémám?” (halászszínnel) „Ez SZR!”

Az Endless Ocean a tengeri mélyi nyugalom demonstrációja volt – a Wii ereje szobát gátat a nyugodt felfedezésnek és aprólékos szimulációra. Itt az üvegfal a hardverkorlátokat sejteti, amivel a belsőépítészlet során a játékos könyörtelenül szembeállít – a grafika kopár jellegű, a torz szintetizátorhangok pedig nem segítik elő a beleélést. Szándék szintjén ez a játék szép kísérlet lehetett volna a műsoráras utáni Duna TV finomhangoláshoz, de csak egy, már a műtárgyval elvezetett koncepció torzszíntű maradvány. Értelme? Nem passzgat bontozz a DS sokoldalú kihasználásának, hanem a kreatív megérőszolgáltatás sávját. És locsolód a padlószíntől a sós vízbe, de persze ezt már nem teheted meg.

jatekcim: aquarium
kiado / fejlesztő: mercury games
más verzió: jelenleg nincs

2

Kissé megkesztünk – bocsnak. Ennek oka van: a tesztalány decemberben ünnepli a negyedik születésnapját, de angol verzió a mai napig nem érkezett belőle. Ennek ellenére csüggedni nem érdemes – a japán nyelvűadás hiánya kellő ellensúlyozással és szorgalmas „trial & error” hozzáállással kiváltható.

Cserébe kapsz egy – Bemani-labnyomokban szökdecselő – klasszikus rímusjátékot. A stílusus menüben (plakátok, slóánpók, flyerek, keverőpultok) való bogarászás után egy első klikkre picit kaotikus, de gyors fellogos után már átlátható interface fogad. A feladatot innen már ismer: jól időzítve kell a megfelelő gombot lenyomni, hogy értékelhető melódiait (és minél magasabb pontszámot) kapj. Kezdetben még csak a négy fő akciógomb és a d-pad irányai kapnak helyet, később már a triggerrel és a stylussal is ügykedni kell – EZ lesz az, ami megkívánja a virtuozitást.

Megyesen csak ez tartotta a játékok a szigetországban belül: a pusztá fordítás még nem annyira embert próbáló munka, de a tracklist lecserelése már teljes körű renoválást kívánna meg. Az pedig főleg japán fül számára érthető és értékelhető: felszendelt itt Melissa Poma Graffiti a Fullmetal Alchemistből, pörgött fog a klasszikus Fire Emblem téma, atavisztikus prűnyőgnek az ós-klasszikus Famicom-dallamok, köztük közel tucatnyi J-pop csillagok is sziporkáznak. A nemzetközi vízeket MIDI-hangzással bíjál el Vividától Négy Évszázad és szakít a Deep Purple-től a Smoke on the Water. A teljes lista 35 alapból elérhető címből áll, egy évvel később kiadott expansion pack ezt még is duplázta; akinek pedig ez elég, az a belvelettel megát a dallamszerkesztésbe is (igaz, ez már több türelmet – vagy éppen japán nyelvismeretet – kíván).

Mindaz csupán anizisztikus gombsapkodás – igaz, kakó a multiplayer-ben, 2-8 fős játékos csapatokhoz egy jam sessionhoz, mindegyik egy külön hangszert játszik; handheld gépen ennél komplexebb chiptune videójáték talán még sosem kínál. Jó anyá, kicsi sorvány DJ Max Portable – csak éppen Nintendo DS-en.

jatekcim: daigasso! band brothers
kiado / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

7

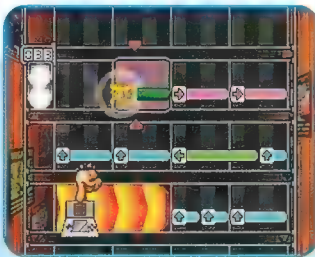
Handheld repülőgépes játék? Nem, egyáltalán furcsa és nem platform-idegen; elég az Atari Lynx-es Blue Lightningra, vagy a WarBirds-re gondolni – működött, ahogy az ós-amiás Wings is életképesen született újjá a GBAn. A közelmúltban a PSP-s After Burner-remake is fényt kapott – most a DS-en a sor, hogy a levegőbe emelkedjen.

Ami a stílust kedvelők számára szokatlannak tűnhet, az a játék erős történet-orientáltsága; hida, hogy van mezei pilótajáték kint a Free Play játékmód is, már a konzerek csikban, robbanásokban és trükkös manőverekben bővelkedő intránban felvilágosító anime karakterek is sejtetik, hogy nem egy mezei célpont-megsemmisítés alapuló repülőgépes voltálál joggal. Épp ezért, mivel a játék egyelőre csak japánul elérhető (elvileg a jövőben majd érkezik a – korlátozott verzióval – DS Air nével megoldott nyugati változat), javasolt egy walkthrough begyűjtése a eredményes lejárathoz, ennek hiányában a Jet Impulse túl sok szövegművelés és újraprobálgatást követel meg.

A játékmenetet – érthet túl sok kifogás. A két képernyős felosztás kényelmes – az alsón a cockpit-műszer villanok, a felső maga a játéktér látható. A látvány a Starfoxot idézi, rugdosni tehát nem érdemes – a mozgatót területhez képest nagyon barátságos a látvány. (Talán csak a mélység-magasság érzékelése egy csepp problémás, de ezt is kivédte a digitális számszerűsített kijelzés.) A kezdeti feladatok kevesebb komplexitással kecsegtetnek, az eldurvult, az összetettség később kap helyet, és azt is csak ügyesen, fokozatosan adogalja. A zene kulturális keresztmetszet, amiben éppúgy megvan az animék dallamossága, mint a Top Gun nyolcas-herikus dinamizmusa. Az irányítás gyorsan megszokható, kézzel áll; minden a helyén van. Minden, kivéve a karakterséget: a Jet Impulse hiányzik, de nem elég markáns ahhoz, hogy az új After Burner legyen. Nincs kiemelkedő erős/gyenge pontja, vagy olyan vonása, ami stílust adna neki; kellemes és teljesen közömbös anyag egyszerre.

jatekcim: jet impulse
kiado / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

5



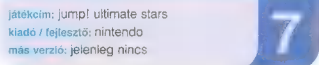


Crossover-paradicsom, buja fanservice. Ha azt mondom, hogy Capcom vs SNK, vagy Super Smash Brothers Brawl, képen vagy, miről beszélnek. A Jump! Ultimate Stars erről szól: a rajongók elkápráztatásáról. Csak most nem Nintendo-karakterek, hanem a Weekly Shonen Jump szereplői esnek egymásnak. Az első reakció a kaján, gyűny mosoly az orr alatt, ami a „sok légy egy csapásra” pénzajánlást váltotta ki. De nem! Ez a játék ugyanis olyan szórakoztató – a jól csengő nevek nem kifogást jelentenek a sátnya minőségére. A licenc itt öregbilit az eredetiek hírnévét, nem kihasználja azt.

Van egy, a Bleach: The Blade of Fate Deck Construction konfigurációs paneljére hajazó szerkesztőfelület az érintésképernyőn – erre pakolhatjuk fel a különféle szereplők képeit („battle komcsi”). Nincs verhetetlen karakter, rafinált kő-papír-olló (itt: Laughter, Power, Knowledge) szisztéma szerint bököslehetjük a potlós név anime/manga szereplőket az asztalra – minden típusból legalább egyet szerepeltetve. (Gyors szabályismertetés: a Power üti a Knowledge-et, a Laughter erősebb a Powernél, a Knowledge pedig a Laughter ellen hatósos.)

Ha ez megvan, jöhet a bunyó: a Guilty Gear során meggyűlölt többszintes, „platform” pályák liti is vissza-közönség, de most meg tudunk bocsátani korábbi veteránok. A terep tagoltsága, a változatosság, mindig egy-egy adott mangara hajozó pályafutás szinten telitallat, akárcsak a statikus / interaktív platformok egészséges arányú keverése, ami tisztességes dinamizmust kínál meg a játékmunkát. Szimpatikus karaktert minden anime-drukker találhat magának: a szereplők olyan történetekkel érkeznek, mint a Death Note, a Dragon Ball, az Ichigo 100 %, a Bleach, a Naruto, a One Piece, vagy a Yu-Gi-Oh! – hogy csak az ismertebbeket említsen. A Super Smash Bros-t kedvelő anime-addiktok imádni fogják – az egyetlen visszatartó erő a játék „japán-olaj” mivolta lehet.

játékcím: jump! ultimate stars
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs



A célkeresztben a Columns Crown érintésképernyőre átdolgozott remixe pulzál – méghozzá büszkén. A Game Gear tarta Tetrisre háromblokkos elemekkel és szivárvány-színekkel dobta fel a monokrom, formavezérelt polygotat – az Intellignis Systems játéka most ezt egyszerűsíti, miközben csavar egy nagyt a mechanikán.

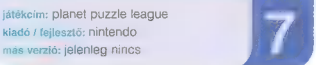
A Planet Puzzle League-ben nincsenek lehelő elemek, a lehelőt színek alulról emelkednek felfelé. A feladat pontfogyasztó: (legálabb) három azonos színű blokkot kell egymás mellé húzni, hogy azok eltűnjének. A trükk csupán az, hogy az elemeket egyesével, és csak visszszint irányban lehet mozgatni. Igen, ennyi az egész – ennyi az alap, erre lehet építkezni. Innentől már te kellész a teljes képhez.

Von kombózás (egymás után több szimpár elhúntatása a képről, ami hátrányozza a megszerzett pontokat), van változatlan nehézségi szint (talán a közönség hárgócsillapító érdeklődés, de meg a Hard sem igazán verőforrás), és 10 szabadon választható „theme” (ami a blokkok stílusát, a finom animált háttereket és az ott dűnygő – igencsak placeholder-kategorias – muzsikát variálja).

A játékmunka tisztasága és egyszerűsége éles kontrasztban áll a menükavalkáddal, amik különféle játékmódokat rejtenek. Semmi radikális újratelmezés, csak az alapokkal játszadozunk a srácok. Végzetlenített és időmérletes single a magányos karkosoknak (szabadidejükhez igazítva), többszereplős ésszecsapás hálózaton keresztül a Nintendo WFC menüpont alatt, vagy wireless móka a hasonlóan részleges, szociálisan érzékenyeknek.

A játék legnagyobb ütköztető az ismerkedés után világlángorson kialakuló addiktív ereje. Két perc játék: állapot az egészét. Ott perc: otthonosan mozogsz mindenhol. Tíz perc: nyitni ülsz benne. Egy órával később pedig csodálkozol, hogy még mindig a tarta elemeket foglatozol. Csak az az egy hátrány akad, hogy amilyen könnyen megszerzed, azzal a lendülettel el is teletelhet. Egy futó, de szép kaland – mégis, észjétköznél szükkülődk időtlen életet menthet.

játékcím: planet puzzle league
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs



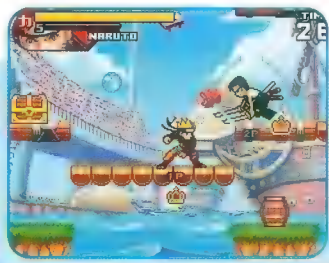
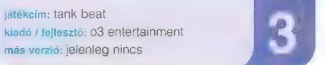
Tudod, sokszor nehéz elképni a fonalat. Felfedezed a szemétkupacban a gyönyört, hogy felmagszaltod, és nagylóval keresed a szépséget – alapvetően rossz játékban is. Próbálsz megcsipni egy gondolatot, amit a játék karakteres jellege inspirál. És más tudsz róla írni. De van, amin nem fog a szavak ereje: ez a jellegtelenség, a középzszerűség. Vele nehéz kikezdni.

A Tank Beat az iskolapélda. A Chaos Field – Radlgy – Karous shooter-triád arról üvölt, hogy a Milestone nem lehetetlenül arcok gyűlekezete, de játék közben mára sem tudsz gondolni.

A 3D-s terep csúf, pixeles, és ez nem a hardver hibája – DS otthonosan mozog az igényes 3D-s képkalkuláción is, csak kirelem és értő kezek kérdése az egész. Itt mindkettő hiányzik. Némi stílus talon feloldozást nyújtana, de az sem segít, a feleslegesen opriklós briefing közben bevágott príd karakterrajzok, a low-end menü, valamint az ócska karakterkészlet mind félremunkát sejtnek. Ahogy a játékmunka is: a touchscreenen látható téképre húzott vonalakok tudsz mozogni, közben kijelölöd a célpontot a stylussal, a bal triggerrel pedig durrogatsz a sátnya géppuskával. És ekkorban még a kamrárt sem ártana forgatni, hogy szímmel is lásd, ami a radaron feltűnik. Hogy működik ez? a gyakorlatban? Pocskul. Igazi WTF-asszencia. Kétségbeesetten keresed a változatos küldetéseket, de a lötszolgá különbsz missziók egyike sem kecskételetti új kihívásokkal: kárbeaszolász a térképen és leszedsz mindenkit. Közben quicktime-ima boldogasszony Anyánkhöz, hogy ne veled iörtényen meg ugye-negyed a kelleses, karcos, ha dinamikusabb, ha downtimeba hajló breakbeat soundtrack oldónó a feszültséget, ha nem 32 ütemes loopokból állna – a kezdési ütemes bölögetés így fejezővölátás csap át.

Nem, tényleg nem találod fogást a játékon. O, persze, rúgni lehet, de az nem is tökélni elkáprós – egyszerűen nem látok bele, hogy az efféle középzsűrszágunk mi a koncepciója. Klasszikus idézet: „És ezt így hogy?” – kérdezté Tórnóczy Anika.

játékcím: tank beat
kiadó / fejlesztő: o3 entertainment
más verzió: jelenleg nincs



ZENÉ

Hadouken! – Music for an Accelerated Culture / Warner / The Ting Tings – We Started Nothing / Sony BMG /

Előrehaladott állapotú, menhetetlen zenéfiggő lévén kérvessz vagyok hajlamos bedőlni az olyan, médiázagorlati által kitálatl mesterséges trendeknek, mint például a New Wave. A terminus kőbe egyidős a Klaxons nevű (egyébként tényleg tehetséges), azóta mindenféle neves és kevésbé neves díjjal megdobált formáció karrierjének felívelésével. Tartalmat tekintve az ide tartozó bandák nem tesznek egyebet, mint hogy más stílusokból összerakodnak elemeket vegylenek össze a nyolcvanas/kilencvenes évek elektronikus zenéjének jellegzetes effektjeivel. Hallunk zörgést, hogy ennyiből a kérszállelti Electricblue mozgalom vezetőjeként elhíresült Fischerpooner is a tartozó, de ez most nem lényeg. Bár a kifejezés, ahogy várható volt, szinte már teljesen elcsúszott, de a hatása máig érezhető a (nyugati) bolkok palackolt hullámszerűen támadó új együttesek zenéjében, és szerencsére a sráco!/lányok kreatívabbak, mint valaha... Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy visszakanyarodjak eme méretes vargabetű után az első sorokhoz, hiszen a most következő zenekarokról már tényleg lehet, illetve érdemes lekeddeni, persze csak annak, aki akar. En okartam...

Kicsiny összehállunkat a **Hadouken!** nevű formációval nyitnám. Egyrészt, mert már a valószínűleg nevével beápolg magukat a szívbem, emellett Klaxonsékat korlátozva a műfaj alapjai tagjai közé tartoznak. Fialatabb olvasóink kedvéért felforrnak tartom megemlíteni, hogy a Hadouken! név felkeltője nélküli verziója az örök klasszikus Street Fighterben használt tiszolabodó után, amivel az ellenfelekkel kisorsolt Roy előszereletet borította be a pályát felé. Minimium. A videóteklek kapcsolódást tovább erősíti a Game Over című szám, amiben sikerült a sivilizáció közén mániá iránti a csémészni egy sorral, melyben James Smith énekes halottnak nyilvánítja az egész indie szcéna, azután irgylésre méltó magabiztossággal közli, hogy a poláoszodó így is "tízze a felét, mint az" csengőhang. Aki tehát kijelölészt kap a kéromkodástól jobb, ha elküldi a lemez, mivel a különféle elektronikus trütyűgépek mellett a Hadouken! erőteljes merít a grime névre keresztelt angol hip-hop variánsból, aminek ez ugye alapvető eleme. Szó mi szó, elsőre kicsit bizarr hallgatni a szétzortított techno alapokra, illetve Game Boy szamplingekkel!!!! illesztett pergős ropogtatékat, de pont emiatt van valami kivételesen friss a produkcióban. Kicsit olyan az egész, mint a kedzesti Prodigy... felhurbázva kabé fel kúlo ecstasy-val. Szimpatikus, hogy a fenti banda inspirációs hatását a "music for the jilld Generation" című megábrázoló enni! munkájának címeivel. A sok Fraszógyszívással meglett apró hibák a kasszi viszonylagos közönszszereplésből, valamint az album világhírűként szinte emel kértámaszok érnek. Ez utóbli azonban elhanyagolható, tekintve, hogy a H! színtérhez képest így a 10 évös lemaradásban vagyunk, ezért tulajdonképpen lényegtelen, hogy az alapvetően költöketesen értelmű, ám felelőbb hangulatos szövegek megátogatott [That girls an Indie Cindie, Lego haircut and polka-dot dress.] That Boy That Girl már tavaly februárban kijött szingliként.



Ehhez képest a **Ting Tings** annyira új formáció, hogy fél évvel ezelőtől a legelővotottabbokban kívül gyakorlatilag senki nem vágta, hogy miért jó nekünk beruhandni a klasszikus fiú/lány felállásban nyomuló mű produkciójára. Azóta persze sok víz lefolyt a Ténzén és jelenleg ott tartunk, hogy a banda debütjét és a róla kímásolt That's Not My Name című kiemeltet hetek óta nem lehet levakarni az angol top 10-ből. Az említett felvetel amellét, hogy példátértékűen szemlélteti, miért lehet szeretni a formációt, egyben világosan jelzi, hogy Jules és Katie szereti más előadók munkájából kiszemézgetni a legjobb részeket (kevésbé finoman: lopni). Erre kétségkívül slógeranyúsz szerzemény ugyanis slógeranyúsnak nem kis mértékben köszönheti a Knack című együttes My Sharona c. felvételeiből szinte egy az egyben lenyúlt riffnek, amit legalább a Nyakunkon az életből illik ismerni. Velellent! Ez is egy lehetőség, de azt már tényleg lehetetlen nem észrevenni, hogy a lemez Shut Up and Let Me Go című húszadikától egyszer már megírta és sikerre vitte a Franz Ferdinand, csak akkor még Take Me Out volt a címe. Azt hiszem a felhozott példákblól is világosan látszik a mű papírtékénysége, és az is javukra mondható, hogy általában csak jó előadóktól lapnak kilószomra. Azért csak általában, mert a We Started Nothing alkotói kicsit túlabmiciálnák, és a peneleges lételetélt dobgeppel és fülbelsőző refrénnel hászott, remekül működő formulát helyenként lecseréltek valami gyökeresen másra. Lehet, hogy ebben a "többetakarásban" az is közrejátszik, hogy Jules dalszövegíróként már szolgált világslógerként George Michael számára, de abban biztos vagyok, hogy az iméntiekkel reklámban illően bárgyú Traffic Light akusztikus plámpásgóssát még George kései, kevésbé népszerű verziója is rohébb adta volna vissza. A helyzett azért különösen jóvá, mert amikor a Ting Tings jó, akkor képes egyszerre megszorítani a mű világot és az indie körök legnagyobb neveit. A Great DJ például a maga szimplicitásában simán a legeredtelibb por variáns, amit Kate Nash megjelensé óta az angolok ki bírtak találni.

Itt következne a new rave hatásait vizslató körséta Crystal Castles címre hallgató harmadik, és egyben legelavoltabb tagjának ismertetése, de mivel az a filmpárolt méltó kőbe a Csevegő felét is elfoglalja, entől most eltekintek. Talán majd legközelebb...

FILM/DVD

Magas sarok, olvívág / High Heels and Low Lífes /

Műfaj: krimi vigáság
Rendező: Mel Smith
Szereplők: Minnie Driver, Mary McCormack, Kevin McNally, Danny Dyer
DVD: Magyar surround, angol / francia / csak 5.1
Értékelő: akciókommentár, werkfilm, akciómentőz

Miután az elmúlt hónapokban paranoia krimik, kamardarabok, illetve LSD romkornak súlyosították a rovatot, gondolom senki sem fog bántódni, ha ezúttal szigorúan mellőzve komolykodást mástól órányi kazuális kerül tértekre. Ezt a lazulós epusztuk kicsit talán túlzaboz is vinnék a **Magas sarok, olvívág** alkotói, ám abból mérhető is, hogy a fokozatlan fantáziájában, fészeplők néznek a kamerába bele! ípusú borító alapján figyelmesen elhelyezték egy felirattal: "Csak semmi Blöff, angolkog vagyunk". Azzal gondolom mindenki tisztában van, hogy az efféle kijelentések általában olyan, jobb esetben közép-szerű olfakozásokban szalaktak kiájtésedni, mint a Füstölő órák vagy a Torta. Kész szerencse tehát, hogy kárgyalandó filmünk a párosok mint den igyekezett ellenére sem köthető igazán a Blöffhöz. Jó, ebben is vannak gengszterek, zsarolás, menekülés, és meg is halnak benne emberek, de azért ez mégiscsak inkább egy vigjáték, és csak másodszor olyan közeljárt, hogy...

A felütés költöketesen szölványos, egy profi bűnbando a véletlen furcsa jótéka folyón lehalálozik, akció kezd, ám persze zsarolásban csúszsodik ki, babababa. A film különlegessége abban rejlik, hogy rendhagyó módon ezúttal két egyényséti pénzügyi követelését a mafia felé. Ez persze komoly helyzetek egész sorozatát kinyitja és filmünk esetében a rendező nem volt rest ekkor szépen ki is okánázi, így gyakorlatilag folyamatosan repkednek a poénok, de csak annyian visszatértek, angol stílusban. Amint látnuk, az tulajdonképpen az új típusú gengszterfilm szerelmének görbe kükör elé tartása, illetve

annak (súnya szó jön) hétköznapiosítása. Értésében, az ügyelti zsaroláspáns például elég gyorsan rádobban ténylek (első) potenciális bűldátóra, névleg, hogy egy valamirevaló gengszter sem fogja őket komolyan venni, ha csak nem adják ki magukat felírás. Aztán na gyon ül az a jelenet, amikor a csinosabb csaj pénz átvételének színelényen kezd elcseszteni, a Niagara vízesés példájának segítségével, hogy miként kéne be utóljára. Mert hát éppen azt kell neki. Előfordul... hisz víz emberéletet legalábbis biztosan. Persze a film karakterek leglőbbészir nem ilyenek, így ironikus módon a Magos sarok néhány szülvációban közelebb áll a valóshoz, mint az "igazi" gengsztereposzok. Persze a fő hangsúly a valódsáon van, a szinkronizációbán előadott variációk egy úrpárodicsom beszédtilusára, valamint az előre begyakorolt telefonívások garantáltan felszálakták a frissen operált mandulaköltés beütést varratott, így a friss mandulaköltések nézések inkább Feryő kán vigjátékokat. Azokon nem lehet sokat nevetni. Egyébként keveset sem. A poéntráadásnál mellet azert folyamatosan pereg némi akció is, néha úgy tűnik, mintha a rendező komolyan venné a témát, de aztán az utolsó előtti pillanatok rendszerint befelgyel némi verébis komikum idejéigbe bele az eseményekbe. A szereplők egyébként is sokat beszélnek, aminek a közönszószerint sok az oja. És tényleg, viszont ahogy tezik, az kétségkívül szórakoztató. Ha nem éppen nyomozónak vagy ku"vónak adják ki magukat, akkor garantáltan egyezsúlyok óriási hével, csak hogy két jelenetnél később bocsánatot kérhessenek. A film azt is lez igazán élő, ami nem kis mértékben a Minnie Driver, Mary McCormack persze érdeme. Szóval működik a kémia, a csajos is jó néznek ki, de csak olyan kellemes, után szembeszűrés módon és a leg több szülvációban karaktereik is észreveszen lehetnek. A rendezés nullszáz, a végén azért van Sugababes száma szölvák/cúszkáló képméz, ami ugyan stílusos, csak éppen látuk már muszáj, hogy Sugababes nélkül. Persze azért ilyen szerit talán nem is vinnél el, ha a rendező egész jó rátelepedne, így ez nem számít hibának. Az élelkipünk színi DVD vizont így. Öccumány.





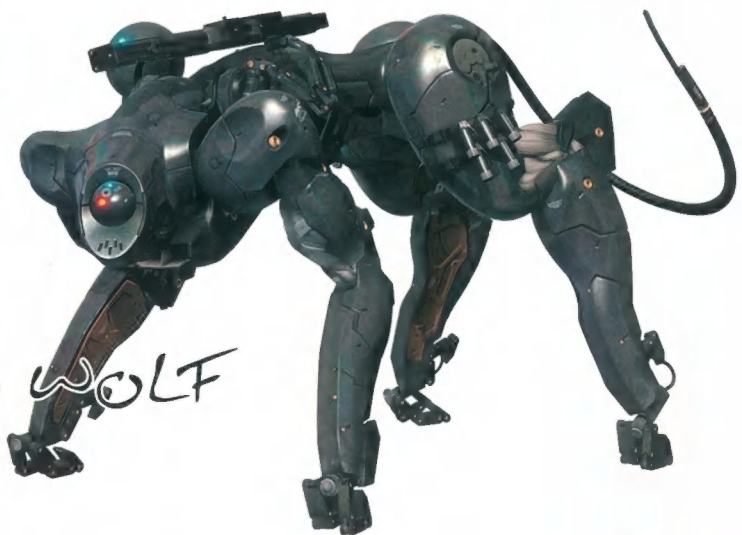
SCARLETT CHÓRVAT



SCREAMING MANTIS



MIEKO RYE



CRYING WOLF



IN MEMORY OF
A PATRIOT
— ♦ —
WHO SAVED
THE WORLD

EGY PATRIÓTA EMLÉKÉRE
AKI MEGMENTETTE A VILÁGOT